GUNDAM WARS II MISSION Z

ガンダムウォーズII
ミッションダブルゼータ
パーフェクトモデリング
マニュアル

機動戦士ガンダムZZ

It's the A.E.U.G.'s
supreme mobile suit,
MSZZ-000 "ZZ-ZWEI".
Designed and modelinged by
Makoto KOBAYASHI.

GUNDAM WARS II MISSION 4

U.C. 0088
GUNDAM
WORLD

GUNDAM WARSII BEGINNING "MISSION ZZ"

CONTENTS

	DESCRIPTION	GRAPHIX
A.E.U.G.		
ZZ ガンダム		
1:60 フルスクラッチビルド	6	25
1:100 キット改造	8	26
1:144 キット	11	29
1:72 フルスクラッチビルド	12	21
1:48 ZZⅡ	4	24
1:100 スーパーGフォートレス	9	26
1:100 ウェイブライダー	16	30
1:72 百式	14	21
1:100 メガライダー	66	63
1:1000ネェル・アーガマ	71	90
1:144 メタス・マリナー	80	81
1:144 シュツルム・ディアス	114	107
KALABA		
1:100 Z plus	68	60
1:144 GMⅢ	70	62
1:144 ディジェ	124	130
FEDERAL FORCE		
1:100 EWACザック	74	86
1:144 ザク・マリナー	79	89
1:144 サイコガンダム	126	110
ZION		
ドワッジ		
1:100 キット改造G型	122	104
1:144 キットG型	122	
1:100 キット改造H型	122	105
ディザート・ザク	123	106
TITANS		
1:144 ボリノーク・サマーン	125	108
1:144 バラスアテネ	128	129

	DESCRIPTION	GRAPHIX
AXIS/NEO ZION		
1:220 クィン・マンサ	33	31
1:100 ザクIII	36	54
1:144 ザクIII MC	38	56
1:144 ドーベンウルフ	39	57
1:220 キュベレイ、Ⅱ、Mk.Ⅱ	40	58
1:144 ゲーマルク	42	52
1:100 リゲルグ	44	51
1:100 ジャムル・フィン	46	49
1:100 ガズアル/ガズエル	76	88
1:144 ドライセン	77	91
1:144 カプール	78	92
1:144 ハンマ・ハンマ	115	93
1:144 Rジャジャ	116	94
1:144 ガ・ゾウム	117	96
1:144 バウ	118	98
1:144 ズサ	119	95
1:144 ガルスJ	120	100
1:144 ガザD	121	102
THINKING GUNDAM WORLD		
ガンダム開発史	折り込み	
モビルスーツ・デザインノート	82	
オリジナル・ストーリー"Born to be wild again"	131	
ZZガンダム・キット総点検	142	
ZZガンダム・トイ・ア・ラ・カルト	146	
HOW TO BUILD GUNDAM"NOW"	148	
機動知識imidam	152	
メカニックデザイナー対談"GUNDAM GIGA"	156	
INDEX	159	



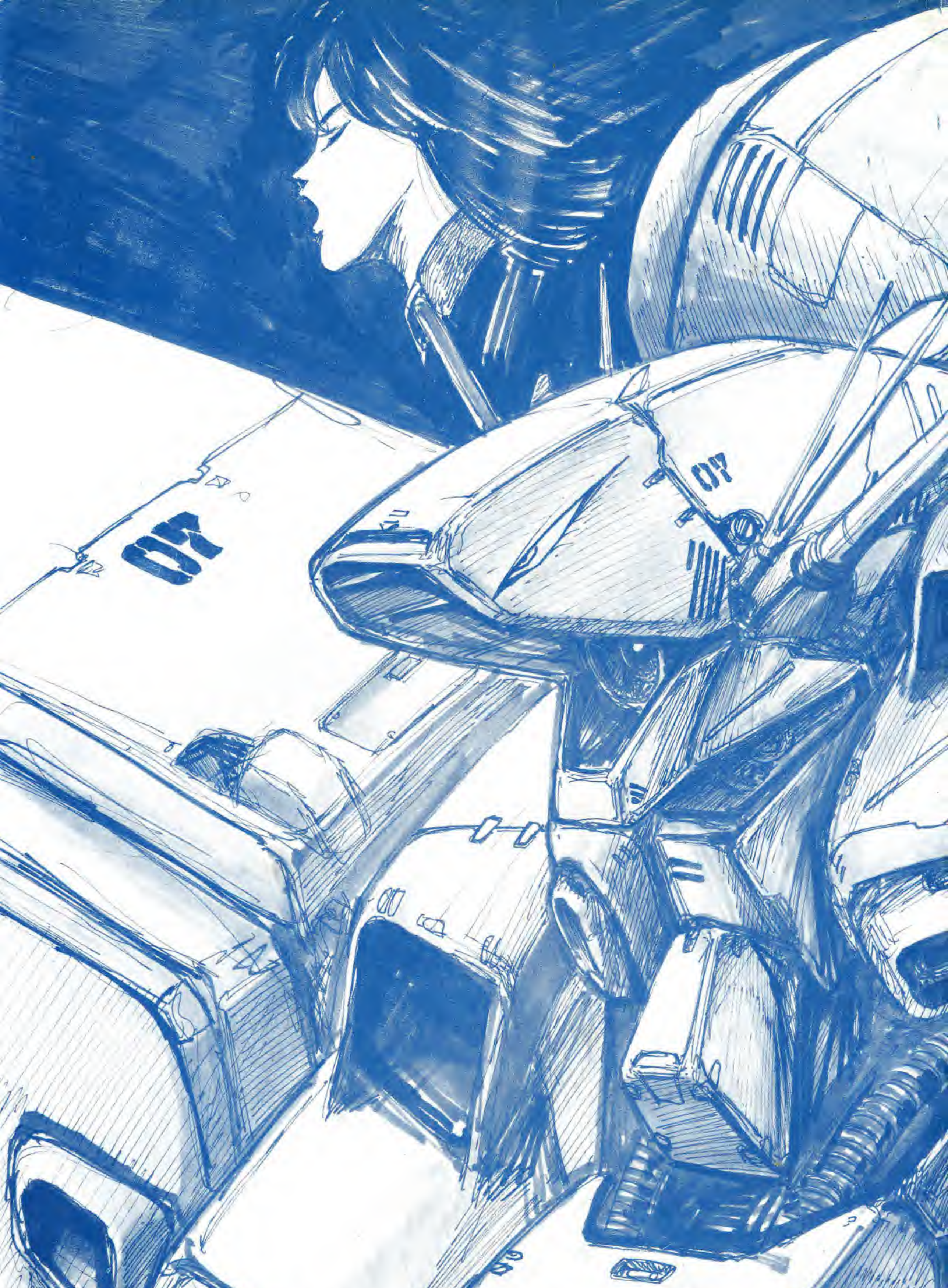
COVER ILLUSTRATION'S STORY

これまでにジオン系のモビルスーツを描いた事はありますが、とにかくシュミ等を交えても初めて描いた〝ガンダム〟です。特にこれといった設定を考えた訳ではありません。「もしも自分に〝ガンダム〟のデザイン発注が来たならば……」そういった感覚の産物です。旧ガンダムのデザイン・コンセプトにあった、パワードスーツなどを少々頭のスミに置きながら、小林ＺＺのイメージにあまり近ずかない様に描いたのですが、〝ガンダム〟に見えたらお慰みといったでしょうか。あ、あとガンダムのバックにいる女性キャラクターは、特に誰という事で無くサービスです(笑)。 **出渕　裕**

OVER COVER PHOTOS

Front side:ZZ-Z wei;Designed and Modeling by Makoto Kobayashi
Rear side:Qubeley-II;Modeling by Takayuki Hayama
All Photographed by Masaki Okumura

©日本サンライズ・創通エージェンシー



ISBN=4-499-20526-3 C0076 P1600E 定価1600円
(本体1553円)



0079

50years had already past since the earthmen began to immigrate their too much increased population into outer space. Space colonies had been their second home planet by now.

Space century 0079. The space city "Side-3"had tried the war of their independence to the Commonwealth of Earth, naming themselves"ZION".
The war was awfully furious and was hard enough to halve the population of both.
People were terrified at what they had been doing.

However The Commonwealth of Earth was far behind with their development of the Mobile suit, perfection of RX-78"GUNDAM" designed by TEM REI, an engineering officer had even changed the situation of the War after that, and at last it led the Commonwealth of Earth to victory.

Though it was the Year War that could be seen only as a destructive one, it had stimulated the people living in space to innovate into"New Type".



GUNDAM WARS II
MISSION Z



ISBN4-499-20526-3 C0076 P1600E 定価1600円
(本体1553円)

MOBILE SUIT GUNDAM ZZ

STARRING



ZZ GUNDAM



TYPE 100



Z GUNDAM



GUNDAM Mk. II

A.E.U.G.
VS
NEOZION



REGELG and ROYAL GUARDS



JAMRU-FIN



GEYMALK



DÖVEN WOLF



ZAKU III



QUIN-MANTHA

GUNDAM WARSII, BEGINNING!



0087

7years after the war, the Commonwealth of Earth had endeavored to reconstract the Earth, but not their space colonies. And they had established TITANS setting up its base in "Green Oasis" a group of colonies once called side-7 in order to suppress the A.E.U.G., the organization against contamination with the reconstraction of Earth.

A.E.U.G. had progressed in their Mobile Suit development plan aimed at maximum effect with picked efficient troops in secret, namely "Project Z". And the Mobile Suit of A.E.U.G. had shown much better capability than these of TITANS even in the third era of Mobile Suit in which the variable ones were already on active service.

Even though they had beated TITANS down, the new enemy was about to appear■ ■ ■ "AXIS".

0088

And today—— "AXIS"declared themselves that awful"ZION" again with MINEBA ZABI, a descendant of the ZABI's. A new diagram could be seen here, NEOZION versus A.E.U.G..

The War has been becoming again furious■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

WISRAWMUNDI

77 NOISSI

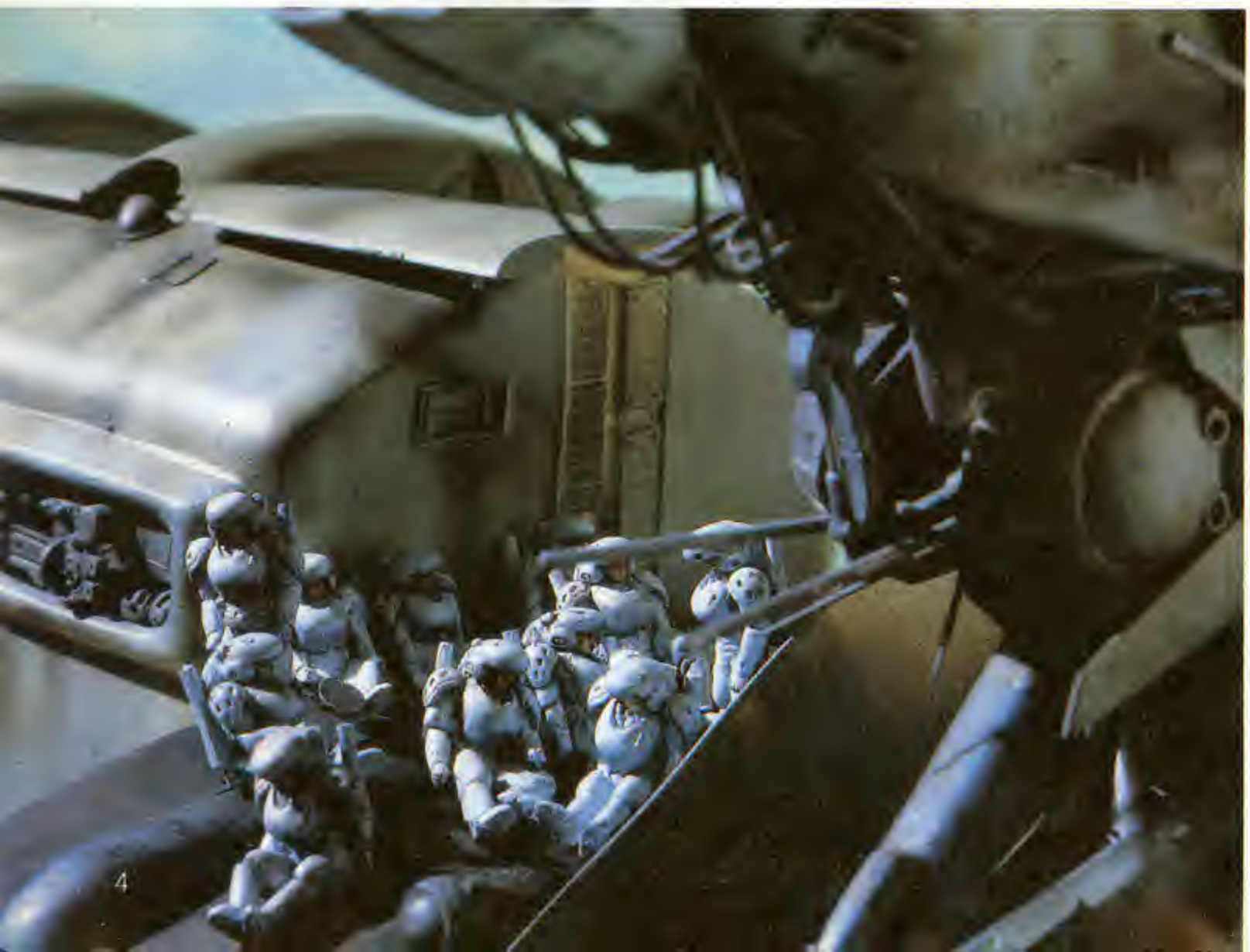
A.E.U.G. MSZZ-000

1:48 SCALE

ZZII(DOUBLE ZETA ZWEI)

FULL SCRATCHBUILD
MODELING BY Makoto KOBAYASKI





エゥーゴ最強のモビルスーツ・ZZガンダム。そのコンセプトをそのまま用いて、対サイコガンダムもしくは戦艦クラスを想定して製造されたワンメイクの試作機が、ZZII（ダブルゼータ・ツヴァイ）である。身長は優に40ｍを越え、サイコガンダムをも見下す形となる。コンセプトは確かにZZガンダムから用いたものだが、このZZIIは変形機構を持たない。このZZII自体が、移動する要塞なのである。体内にはアンチ・シェイキングが完璧に施されたブロックがあり、APC（兵員輸送機）としても使用する事が可能で、一度に約20人の兵員が乗り込める。頭部に組み込まれたハイパーメガキャノンは、MSとしては史上最強のビーム兵器であり、その破壊力は通常のMSクラスなら1度に5～6機はその姿形を消し去る事が出来る。この機体は地球のアナハイムエレクトロニクスにて開発された為に一応大気圏内用装備となっているが、装備の変換のみで宇宙でも使用可能である。

ZZガンダムのメカニックデザイナーである小林誠氏本人の手によるデザイン＆造型によって生まれたのが、このZZII。モデルは、一方向からのみ写真撮影する事を前提に製作された完全な表紙用モデリングで、昨年発売された別冊「プロジェクトZ」の表紙・Zplusと同じ製作方法である。両肩のスタビレーターにはモノグラム1:32のB-36の主翼をチョイスして来ており、その幅（スパン!?）は1ｍ強にも及ぶ。その他にも流用パーツは数多く使われているが、基本となる部分はバキュームフォームによるプラ板工作。肩には1:48スケールのフィギュアを多数乗せており、小林氏独自の世界観を見事なまでに醸し出している。仕上げには部分的にツインメリット・コーティングなどの方法を用いて、カラーリングはグレー系とカーキによるアンブッシュ迷彩で仕上げ。その上に、エアーブラシとウォッシングにてウェザリングを施して完成としている。

SPECIFICATION
■DIMENSIONS
●HEIGHT / 44.32m
●HEAD HEIGHT / 39.72m
●WHIGHT / 26.16t
●EQUIPPED / 54.72t
■EQUIPMENTS
●HYPER MEGA BEAM CANNON
●AMA-13S MISSILE POD ※2
(84ROUNDS)
※DETAILS UNKNOWN





A.E.U.G. MSZ-010

1:60 SCALE

ZZ-GUNDAM

FULL SCRATCHBUILD
MODELING BY Makoto KOBAYASHI



U.C.0088にロールアウトした、MSZ-010。エゥーゴで試作されたMSZ-006の後継機として、アナハイムエレクトロニクスで開発された機体である。一年戦争で活躍したRX-78で採用されていた、コア・ブロックシステムをさらに発展させ、Aパーツ、コア・ブロック、Bパーツのそれぞれが戦闘機として使用できる。それだけでは無く、その3機の戦闘機は変形・合体のプロセスを経て1機の大型攻撃機となる事も可能で、大気圏内飛行も可能なこの機体はRX-78のGパーツ強化システムに通ずるコンセプトを見る事が出来る。又、MSモード時に桁外れの火力を見せるハイメガキャノンは、機体の各部ジェネレーターを駆使する切り札で、その力は戦艦クラスに匹敵する。試作1号機はエゥーゴの実質的な旗艦であるアーガマに渡され、弱冠15歳のジュドー・アーシタが駆る。





1:60スケールのフルスクラッチビルドモデルは、このZZガンダムのデザイナーである小林誠氏自らの立体作品。設定通りの分離・変形・合体が可能で、1:100キット発売以前に変形可能なデザインであった事を証明した。

製作にはバルサ材のブロックで原型を作り、バキュームフォーミングによるプラ板工作。1:60の様な巨大なスケールでも、この方法をとればキット並、もしくはそれ以下の重量で仕上げる事も可能である。可動部が多い変形キットの場合、自重でヘタリがこない様にする為にはこの工作法は必至であろう。コア・トップにはオリジナルのランディング・スキッドを装備、又コア・ファイターは主翼をあえてオミットしている。カラーリングは黄系を抜いてダークブルー＆ガルグレー系でコーディネイト、原色を使わず重厚な仕上りを見た。







SPECIFICATIONS

■DIMENSIONS

- HEIGHT / 21.11m
- HEAD HEIGHT / 19.86m
- WEIGHT / 32.70t
- EQUIPPED / 68.40t

■EQUIPMENTS

- 60mm VULCAN × 2
- Hi-MEGA CANNON
- DOUBLE CANNON
- DOUBLE RIFLE
- AMA-135 MISSILE POD × 2 (21ROUNDS)



A.E.U.G. MSZ-010/FX-010A

ZZ-GUNDAM/ SUPER G-FORTRESS

1:100 SCALE

FROM A BANDAI KIT"ZZ-GUNDAM"

MODELING BY Kouichi USHIKUBO





SPECIFICATION
(SUPER G-FORTRESS)

■DIMENSIONS
- LENGTH/30.58 m
- WING SPAN/18.52 m
- EQUIPPED/97.78 t

■EQUIPMENTS
- DOUBLE RIFLE
- DOUBLE CANNON
- AMA-35S MISSILE POD × 4 (21 ROUNDS)
- AMF-37H MISSILE LAUNCHER
- HYPER MEGA LAUNCHER

ＦＸ-010Ａ・Ｇフォートレス強化武装型を通称〝スーパーＧフォートレス〟と呼ぶ。Ｇディフェンサー＋ガンダムMK.Ⅱの〝スーパーガンダム〟に次ぐ、スーパーの名称が与えられたＧメカの集大成と言えるだろう。通常のＧフォートレス・モードに、大型プロペラントタンク、ＡＭＡ―35Ｓ＆ＡＭＦ―37Ｈ型のミサイルポッド、ハイパーメガランチャーを装着し、ペイロード・武装共に大幅にアップ・まさにエゥーゴ最強の攻撃機と成り得た。又、プロペラントタンクを排除した後は他の装備を施したままＭＳモードに変形する事も可能で、その時はハイパーメガランチャーをスライド移動させ右手でブロックして連射が出来る。これはスーパーガンダムのロングライフルと同じ機構を取り入れた物であり、破壊力は百式のメガバズーカランチャー、Ｚのメガビームランチャーに匹敵・もしくはそれ以上とも言われる。その性能の高さから活躍が期待されたが、ＺＺ自体がそのパワーについていけず改良の憂き目にあい、結果的にはＦＸ-010Ａよりもフルアーマーモードの ＦＡ-010Ｘとして出撃する事の方が多かった。

1：100スケールのキットをフルディテールアップ、その後に明貴美加氏デザインのＧフォートレス強化武装案へと進化モデリング。追加パーツはバルサ原型をバキュームフォーミング、プラ板に置き変えて加工。







SPECIFICATION

■DIMENSIONS

G-FORTRESS
- LENGTH/30.13 m
- WING SPAN/18.52 m
- EQUIPPED/68.40 t

CORE TOP
- LENGTH/19.91 m
- WING SPAN/18.52 m
- EQUIPPED/19.30 t

- EQUIPPED/19.30 t

CORE BASE
- LENGTH/22.06 m
- WING SPAN/15.93 m
- EQUIPPED/49.10 m

CORE FIGHTER (FXA-07GB)
- LENGTH/11.62 m
- WING SPAN/15.89 m
- EQUIPPED/11.60 t







完全変形が可能な1：100スケールキット。元々ＭＳモードのプロポーションが抜群だった為、Ｇフォートレス等の飛行形態をメインにプロポーションを改修。コア・ファイターは設定画に近づける様にエンジンブロックにＲをつけ、変形に差し支えが無いギリギリの線まで機首を延長する。又、Ｇフォートレス・モード時には機首にあたるダブルライフルを大型・延長化する事によって力強さを強調している。カラーリングはアニメーションの指定色を基調としながらも、ＲＸ－78のカラーに近づく様に胴にあたる部分を赤に置き変え、各部スラスターの原色はスカイグレーに変更して自然な感じに仕上げている。

1: 144 SCALE

A.E.U.G. MSZ-010

ZZ-GUNDAM

BANDAI KIT

MODELING BY Yoshinobu SHIMA



1/144のキットは、プロポーションの大胆な変更を行なってみた。すねを大幅に延ばした他、翼、つま先などを細く長く成形し、放射線状に広がるシルエットを持ったポーズで決めとした。ダブルキャノン、ダブルライフル、アーマーは総て大型化して、細身にまとめたのにかかわらず力強い印象を与えるが、これはニュータイプ'86年5月号のイラストを参考に変形合体直後のＺＺを表現したものだ。またカラーリングも設定以上に白色を広くとりRX−78のそれを引き継いでいる。

A.E.U.G. MSZ-010

1:72SCALE

ZZ-GUNDAM

FULL SCRATCHBUILD
MODELING BY Tatsumi CHIGUSA









モデルは、1:72のフルスクラッチビルド。原型はほぼすべてパルサ材ブロックから削り出し、それをバキュームフォーマーにてプラ板に置き替えて成型している。頭部のみポリパテからの削り出し、一部同型パーツはキャスティングにて複製パーツを使用している。プロポーションはほぼ設定画のバランスを忠実に立体化しているが、頭部ハイメガキャノン部は誇張した作りとなっており力強さをより一層強調してみた。変形こそしないものの、各関節には大口径のポリキャップを埋め込んでいる為に、フレキシブルな可動が得られる。塗装はエッジに淡い色が残る様に、エアーブラシにて。白地の部分には淡いブルーグレー系の色でパネル表現を行なっている。



A.E.U.G. MSN-00100

TYPE 100

1:72 SCALE/FULL SCRATCHBUILD
MODELING BY Tatsumi CHIGUSA

SPECIFICATION

■DIMENSIONS

- HEIGHT 19.20m
- HEADHEIGHT 18.50m
- WHIGHT 31.50t
- EQUIPPED 54.50t

■EQUIPMENTS

- BEAM RIFLE
- BEAM SABRE×2
- 60mm HEAD VULCAN×2
- MEGA BAZOOKA LAUNCHER





「Z計画」――エゥーゴが秘密裏に進めたこのガンダム開発計画は、MSZ-006Zガンダムの完成で一応の終了を見た。その過程に生まれたカスタムメイドのMSが、この百式である。ティターンズから奪取したRX-178のムーバブルフレーム構造を取り入れ、リック・ディアスのコンセプトを引き継いだこの百式は、ネーミングにこそガンダムの名称はつかないものの、間違い無くエゥーゴ・メイド初の『ガンダム』である。機体全面に施された金色のプラスティックコーティングが実に印象的であり、パイロットがあのシャア・アズナブルであった事からも、まさにエゥーゴの象徴であった。ワンメイクであったこの百式、シャア機は対ティターンズ／アクシズ戦においてハマーンのキュベレイに撃破された。が、その後エゥーゴの"象徴"を誇示する為であろうか、2号機が製造され再びアーガマに配備される。

ガンダムMk.II、Zガンダムに続いて1:72スケールの千草氏によるフルスクラッチビルド。細身のプロポーションに、金メッキによる肩パーツが実に映える作品に仕上っている。





A.E.U.G. MSZ-006

WAVE RIDER

1:100SCALE / FROM A BANDAI KIT"Z GUNDAM"
MODELING BY Toshiaki HOSHINO

ウェイブライダーとは、MSZ-006 Zガンダムの、高速飛行及び大気圏突入形態の呼称である。機体に装備されたフライングアーマーシステムで、逆V字形のフォルムを形成し、ショックウェイブ（衝撃波）に乗る事が可能である。MSZ-010が開発された今日でも、標準装備のまま大気圏突入能力を有する唯一のモビルスーツであり、Z計画第一段階における究極のMSである。

モデルは1:100スケールキット・ベース。小林誠氏描くところの、天地が逆のウェイブライダーをイメージソースに造型している。各部にアニメキットからの流用パーツを上手く用いる造型方法で、脚部などはVF-1からの流用。主砲は8㎜プラパイプによる。

塗装はニュータイプ誌での小林氏のカラーイラストにほぼ忠実に、グレー系の迷彩をエアーブラシにて行なった。



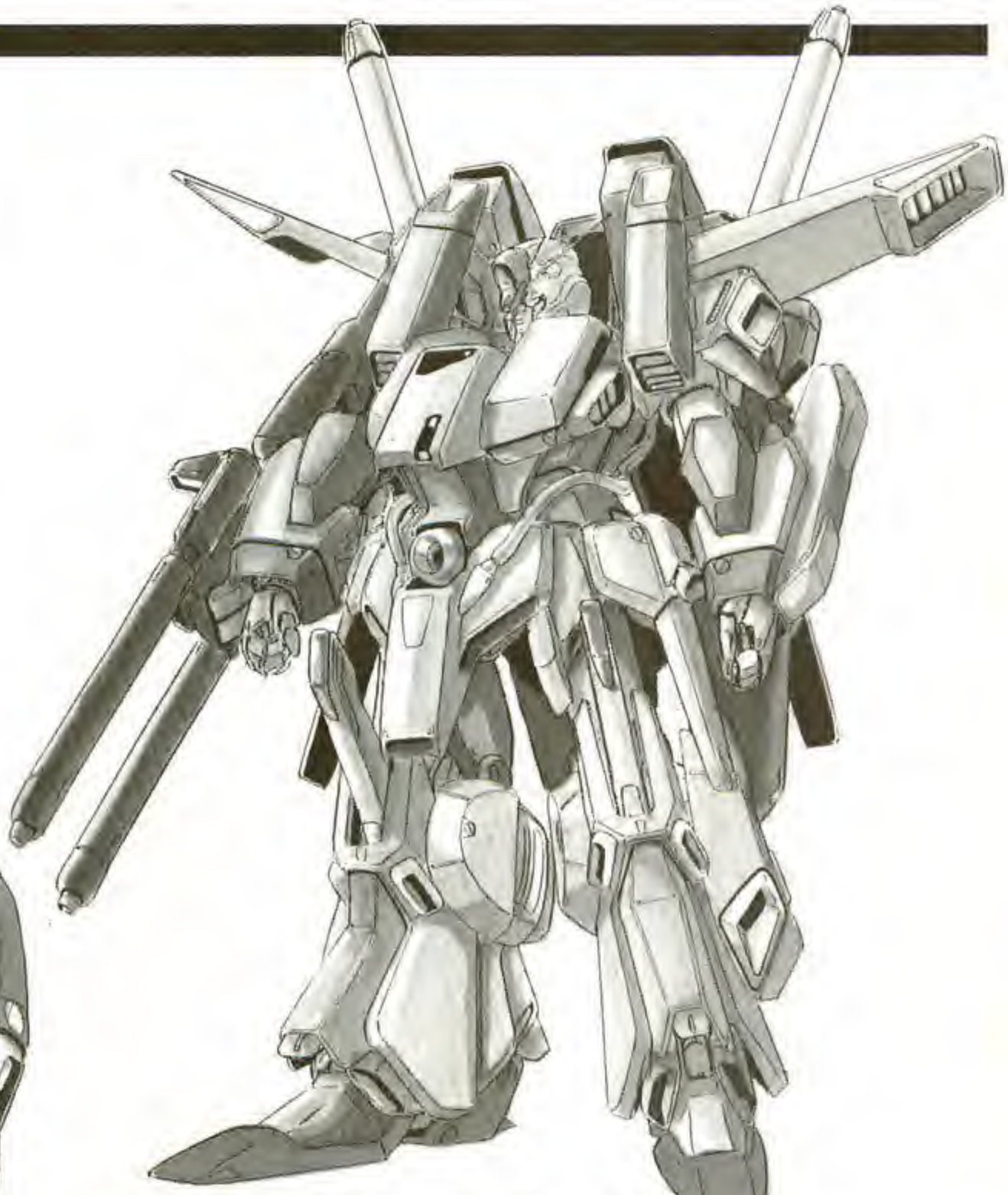


SPECIFICATION

■DIMENSIONS
- LENGTH／24.32m
- WING SPAN／18.61m
- WEIGHT／62.70t
- EQUIPPED／82.30t

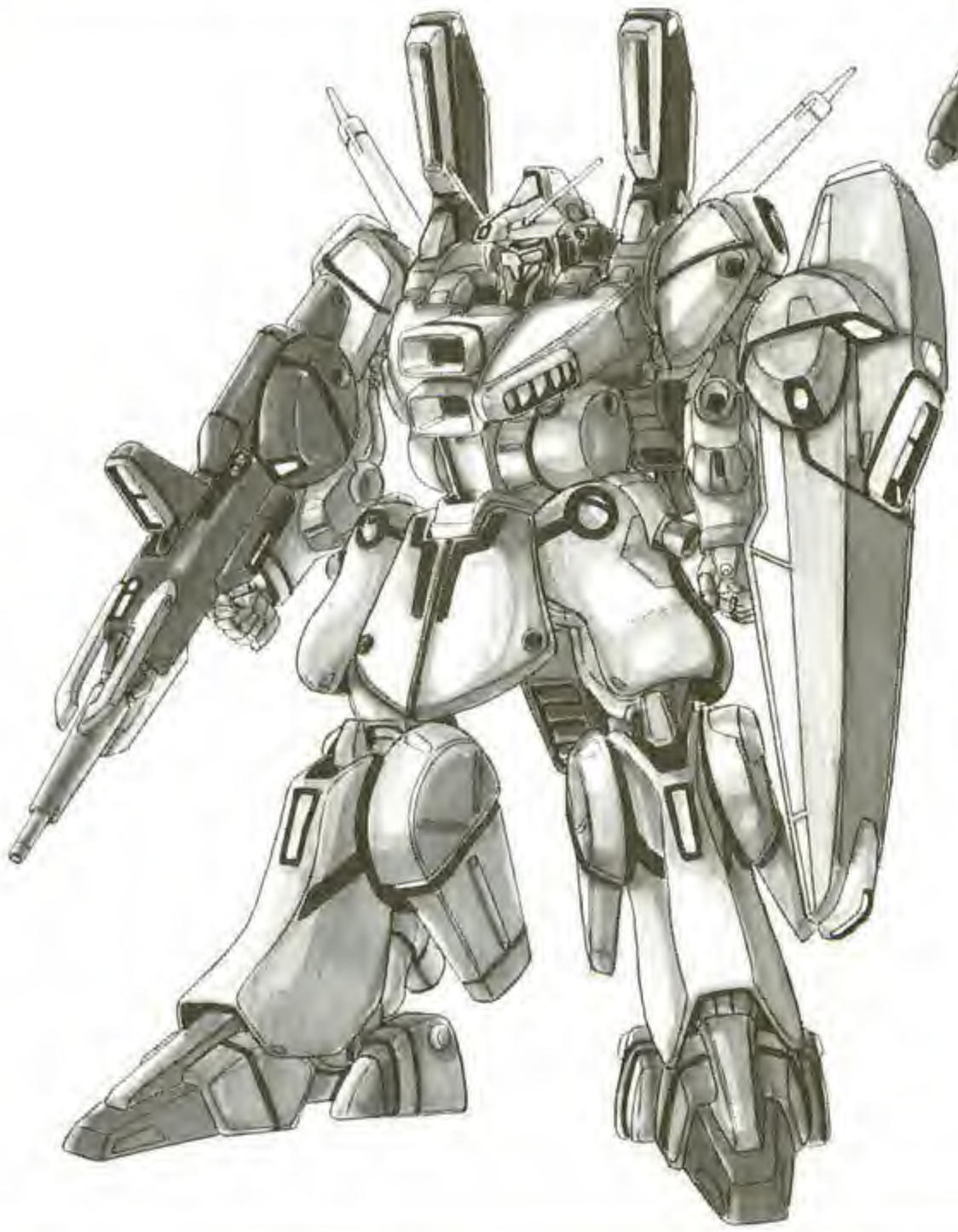
■ARMAMENTS
- MEGA BEAM CANNON
- MEGA BEAM GUN×2
- AAM POD×2 (4 ROUNDS)

MGオリジナルGUNDAM初出一覧
- Epsyガンダム(85年12月号　製作／小田雅弘)
- RX-272ハービュレイ(86年2月号　製作／新井智之)
- RX-166イグレイ(85年11月号　製作／小田雅弘)
- MSK-006Zplus(86年12月号　製作／鈴木信夫)
- MSZ-007レイビア(別冊プロジェクトZ　製作／中沢博之)



↓ORX-013 G-V

オーガスタ研究所がMRX-009の小型版として開発したサイコミュ搭載型MS。有線サイコミュ誘導兵器、「インコム」が両肩に2基装備されている。また、シールドには大型スラスターが装備されており、宇宙での加速時にブースターとして使用する設計であった。開発を命じたティターンズが壊滅し、途中で中断されたが、設計はネオ・ジオンに渡り、AMX-014の原型となった。



↑FA-010-B フルアーマー・ZZ

MSZ-010用に開発された強化装備。変形が複雑で各ジョイント部の強度が低いことを懸念した技術部が考案したもので、さらにミサイル・ポッドの増設なども行なわれている。重量が増加した分はスラスターを強化し、運動性を維持している。アーマーの排除後は従来通りトランスフォームが可能である。

Based design:
RX-78／Kunio ŌKAWARA
Epsy／Mamoru NAGANO, Masahiro ODA
MSK-006／Masahiko ASANO, Sunao KATOKI
MSZ-007／Masahiro ODA
RX-272／Toshiyuki KAGEYAMA, Hideo OKAMOTO
RX-166／Kazumi FUJITA, Masahiro ODA
RGM-86R／Sunao KATOKI, Yoshinori SAYAMA
ORX-013／Mika AKITAKA
FA-010-B／Mika AKITAKA, Makoto KOBAYASHI

験的に運用されている。それはジャブローでRGM-79の開発にあたっていたチャン・セキ大佐の考案によるRX-78用Gパーツである。これは大気圏内での機動性が低いMSを強化パーツによって別の形態に変えてしまうシステムだが、恒常的な故障に悩まされ、制式採用には至らなかった。故障の原因は、MSとしての駆動部にMAの動きを要求したことである。この欠陥を克服するためにはガンダリウム以上の剛性と、瞬発的な外力に対する柔軟性を有する金属が必要とされた。そして、戦後のTMS開発もまた同様の問題を抱えていたのである。

TMSはほぼ全基地で開発が着手されていたが、アナハイムは遅れを取っていた。連邦軍には駆動部を磁気コーティングすることで、負担を軽減し、外力に対する柔軟性を持たせるマグネット・コーティング技術があったため、不完全にしろTMSの試作を進めることができた。だが、アナハイム社にその技術はなく基礎研究に留まっていた。この技術的難関を克服できたのはアクシズから来たガンダリウム・ガンマのおかげである。

ガンダリウム・ガンマは、連邦軍がRX-78の装甲に使用したガンダリウムの改良版で、欠点であった高硬度の金属につきものの脆弱さをなくし、弾性を高めている。さらにアクシズは量産化の技術も確立していたのである。

なぜ、この技術がエゥーゴにもたらされたのかは現時点でも謎だが、アクシズがこういった優れた技術を持っていた反面、リニア・シートやセンサー・システムなど連邦に劣っていた面も多く、合金の精製技術と引き換えにしたと考えられなくもない。

そして、ガンダリウム・ガンマを得たアナハイムは、開発途上であったMSA-099リック・ディアス（連邦軍へのカムフラージュとしてRMS-099という型式ナンバーがある）の装甲や駆動系のムーバブル・フレームに新合金を導入し完成させたのである。また、TMS開発の技術的問題点も解消され、後のMSN-00100百式、MSA-005メタスとなるTMS試作機も急ピッチで製作された。だが、百式はTMSとしては不完全で、結局変形機構を廃し通常のMSにして実戦配備されている。

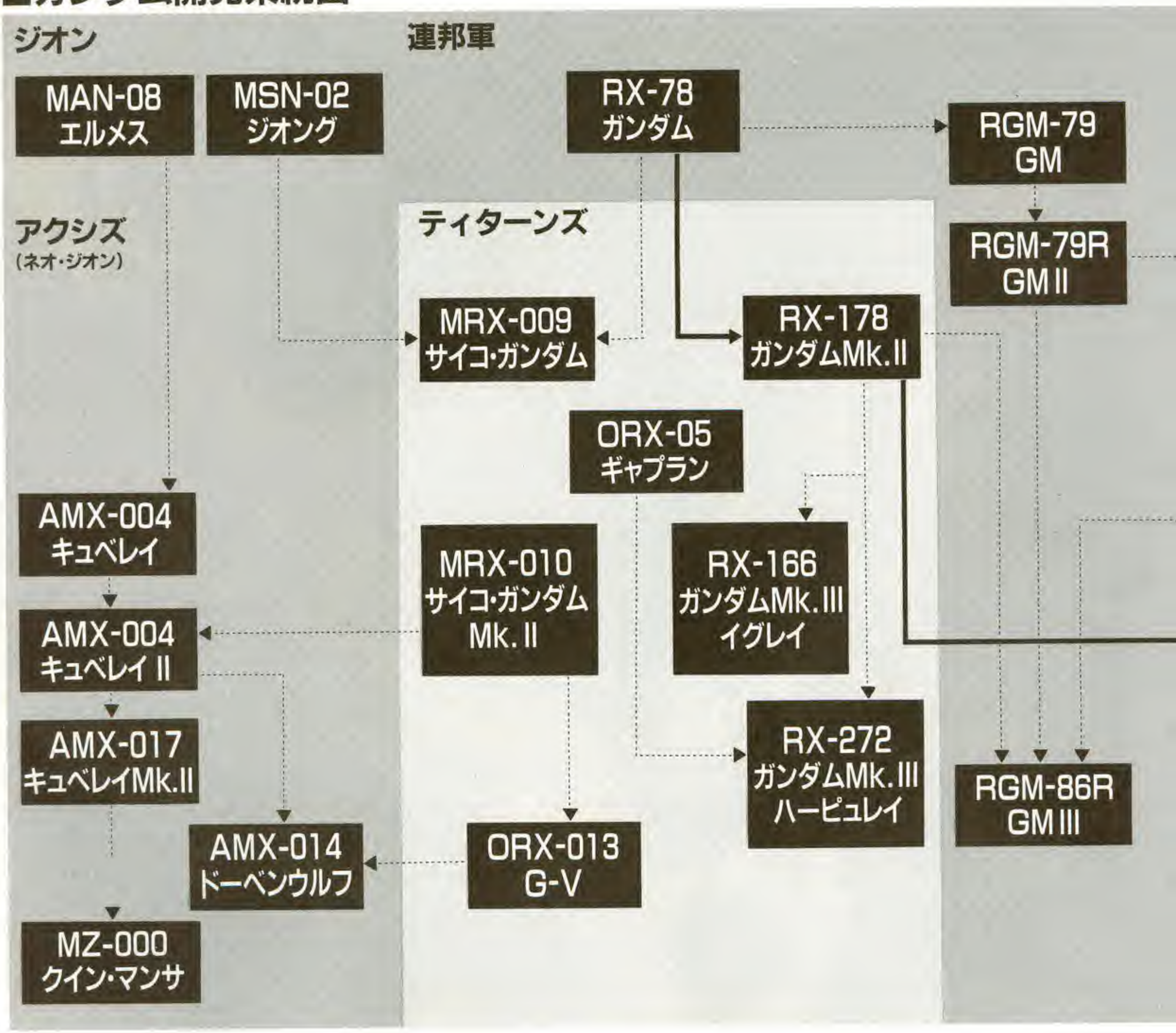
新技術を得たアナハイム社は、TMS開発でティターンズに大きく水を開けたはずだったが、ガンダリウム・ガンマはほぼ同時期に開発された連邦軍・ティターンズ製MSに用いられることになる。確かに連邦軍でもガンダリウムの改良が行われていたが、その時点ではまだ見通しはついていなかったはずである。また、連邦軍に深い恨みを持つアクシズが協力するはずもなく、考えられる線としてはアナハイムが連邦軍に売ったということだろう。現にアナハイムはティターンズに装甲をガンダリウム・ガンマに換装したRMS-108マラサイを無償で供与している。推測ではあるが、会長のメラニーがエゥーゴがティターンズに敗れた場合を考え、技術を渡して恩を売ったのではないだろうか。そういった背景は別にして、エゥーゴ以上のスピードでティターンズはTMSを次々に開発していった。

4 プロジェクトG

時制は前後するが、ここでエゥーゴのニュー・ガンダム開発計画に触れよう。

0085年6月。エゥーゴはアナハイム社に新型MS量産と同時に、超高性能機の開発を依頼している。ティターンズとの軍事的決着を前にしてエゥーゴ

■ガンダム開発系統図



は物量戦を避け、ゲリラ戦もしくは敵最重要拠点への電撃戦を考えていた。その場合、超高性能MSが不可欠であり、同時に戦いのシンボルとなるMSを必要としたのだ。そこで、一年戦争の英雄的存在であったガンダムの復活を求めたのである。

ティターンズのRX-178と違う点は、単なるコピーや改良にとどまらず、根本的に新しい設計コンセプトを導入したニュー・ガンダムを復活しようとしたことであろう。G計画はアナハイム社内で多くの開発チームが作られ、平行してさまざまな試作、研究が行われた。多くの試作案を大別すると、現行のMSの強化版（リック・ディアス、Epsyガンダム案）、TMS（百式、メタス、Z案）、TMS発展版（ZZ案）になった。

中でもエゥーゴが考えていたジャブロー降下作戦に適したウェイブ・ライダーへトランスフォーム可能なMS試作案（Z）が有力視された。アナハイム社では特に早期実現が可能なこのプランにZ計画と名づけ開発を急がせた。

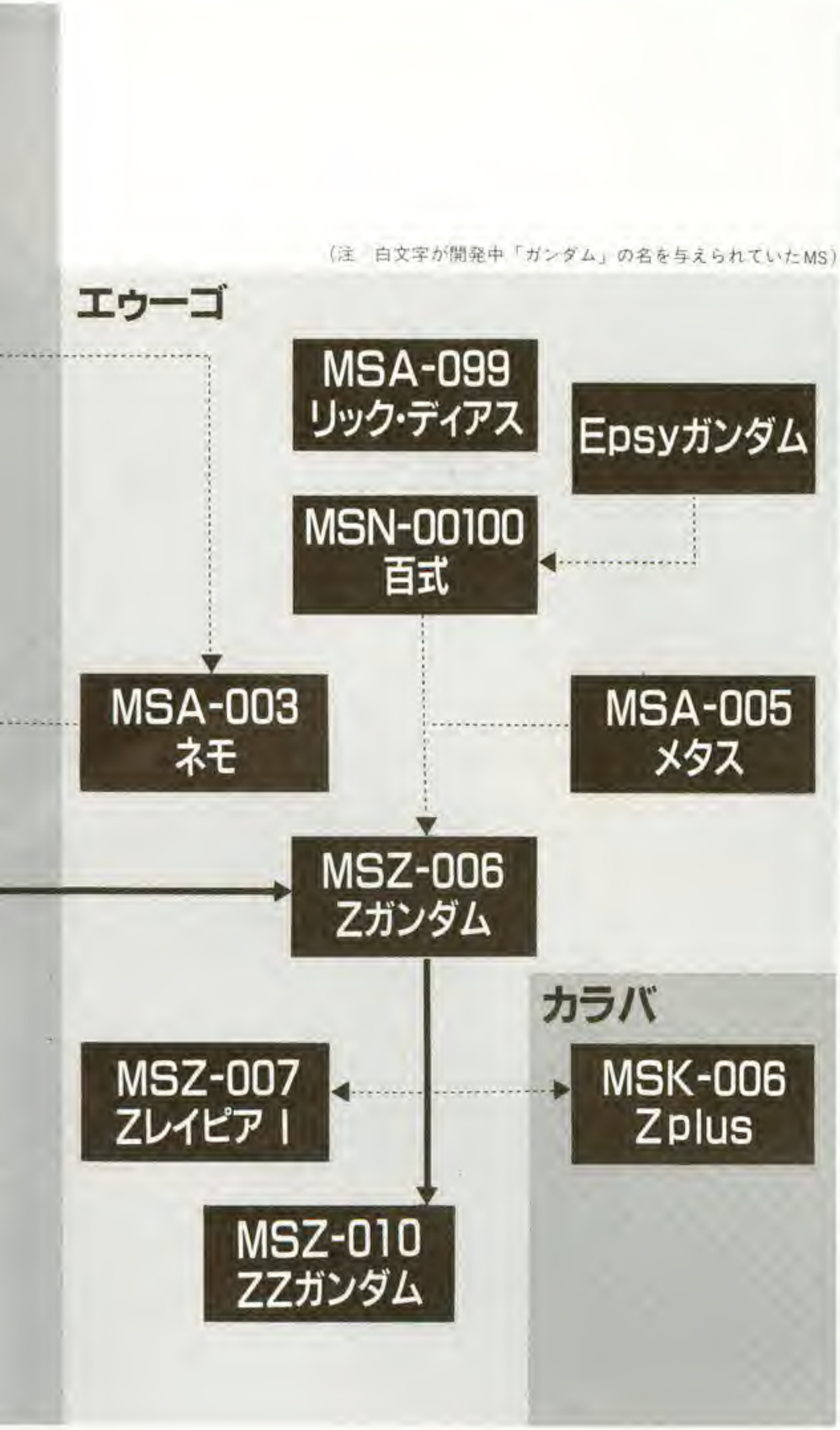
本論から横道にそれてしまうが、アナハイム・ガンダムのネーミングについて記述しておく。MSA-099が開発中、ガンダリウム・ガンマを装甲に使用した機体であることからΓ（ガンマ）ガンダムという愛称が付けられていたことは有名な話である。その時期、アナハイムではG計画用に試作された機体に、ギリシア文字のアルファベットを付けた愛称が流行していた。MSA-099はガンダリウムをエゥーゴに持たらしたクワトロ・バジーナ大尉がガンダムの愛称を付けることを嫌い別の名にしたが、この機体を始まりとして、百式にΔ（デルタ）ガンダム、次の試作機にE（イプシロン）をもじってEpsy（エプシィ）ガンダムと付け、現在のZ（ゼータ）ガンダムの名になったのであった。また、Zの発展強化型のMSZ-007ZレイピアはH（エータ）ガンダム、G計画最後のMS、ZZガンダムはΘ（シータ）ガンダムという愛称があった。

Zガンダムは、先行していたMSN-00100やMSA-005で得た技術をベースに試作が進められ、外装や基本武装は短期間で完成したものの、これまでにない稼動範囲の可変を要求されるムーバブル・フレームの設計に難行した。

暗礁に乗り上げた形になった開発班に持たらされた福音とは、なんと若干17歳の少年が考えたアイディアであった。この少年はのちにエゥーゴのエース・パイロットになるカミーユ・ビダンのことで、彼はRX-178のムーバブル・フレームを生かし、装甲をガンダリウム・ガンマに換装した新しいMSデザインを考えていた。これがアーガマのメカニックマンを通じてアナハイムにもたらされた。彼にしてみればほんの遊びであったが、このアイディアはRX-178の分析データと共に開発班の目に止まり、彼らを刺激した。取りたてて斬新さのないRX-178であったが、そのムーバブル・フレームは人間工学を極め、システムとしての剛性と柔軟性を兼ね備えた設計であることが判明した。関節部にガンダリウム・ガンマを使用すれば充分Zガンダムに応用がきくと判断した彼らは、急きょZ用のフレーム開発に着手した。そして、0087年6月10日のジャブロー降下作戦には間に合わなかったものの、同年8月21日には試作機が完成し、制式ナンバー、MSZ-006が与えられた。

Z計画はこの時点で終了したが、大本のG計画は継続された。何故ならばティターンズ側もTMSを実戦投入していることが判明し、極めて短期間で開発したMSZ-006に不安を抱いたのである。さらに、ティターンズが本部

（注　白文字が開発中「ガンダム」の名を与えられていたMS）





Epsy-GUNDAM ／ Masahiro ODA



ZETA-RAPIRE I ／ Hiroyuki NAKAZAWA

HALPULEY ／ Tomoyuki ARAI



EGLEY ／ Masahiro ODA



を各地に分散させたためジャブロー降下作戦は事実上不成功に終り、今後の戦いが長期のゲリラ戦になると判断したエゥーゴ参謀本部から計画の続行が命じられたのである。

そこで一躍、中断していたTMS発展案が日の目を見た。のちにZZガンダムと命名される新型MSは、RX-78のコア・ブロック・システムを導入し、分離したパーツを可変させ3機の戦闘機として運用させるものであった。その当時、ティターンズ戦で脱出ポッド・システムのパイロット生残率が当初の試算より大幅に低いことが判明したことも影響している。また、地球で最大級のMS、MRX-009サイコ・ガンダム配備のニュースが伝わり、エゥーゴから50MWクラスの大出力ビーム兵器を搭載可能とすることを要求された。メガ・ランチャーのコンパクト化技術を持つアナハイムであったが、この要求をクリアすることは容易ではなかった。Zガンダムで2000kWクラスのハイパー核融合炉の搭載に成功したばかりで、それだけのメガ砲を稼動させるには、新開発のメガ・コンデンサーを用いても7000～8000MWの出力を必要としたからだ。しかも、MSの全長を20m以下に抑えるという条件も課せられていた。だが、試行錯誤の末、開発班はジェネレータをさらに小型・高出力化し、それを3基搭載させるという方法で7340MWをマークすることに成功した。

しかし、開発に大きな遅れをきたし、ついにティターンズ戦最後の決戦であるグリプス攻防戦に間に合わず、エゥーゴ艦隊は大きなダメージを被ることになった。それでも、アクシズ＝ネオ・ジオン戦において主導的役割を果たし、G計画は一応の成果を残し終了した。

5 ティターンズ・ガンダム

RX-178を奪われたことによりティターンズのニュー・ガンダム開発は大きく後退した。技術漏洩に関しては問題視していないが、奪われた機体がエゥーゴに使われ、さらにMSZ-006まで登場するに至っては、あえてティターンズ製ガンダムを開発する必要がなくなったのである。

RX-178の設計主任であったフランクリン・ビダン大尉は、「ガンダム強奪事件」によって戦死するが、この事件以前にこの機体に見切りを付けており、すでに次のMS設計に着手していた。ビダン大尉の死後、開発は他の者に引き継がれ、グリプス基地でRX-272ガンダム Mk.IIIとして試作機が3機完成している。この機体はTMSのORX-05ギャプランの研究データを参考に開発が進められ、ビダン大尉の初期プランとは大幅に変更されている。試作された3機は、それぞれ異った装備が施され、1号機をフリーア、2号機をハービュレイ、3号機をデュライという愛称が付けられている。特に3号機にはウェイブライディング・ポートを装着し、大気圏突入性能を持たせた。だが、この時点ではティターンズにガンダリウム・ガンマはもたらされておらず、RX-178同様に装甲の問題で予定性能に達せず、ついに制式採用はされなかった。

また、評価の低いRX-178であったが、この機体を高く評価している開発グループがいた。地球のキリマンジャロ基地のグループで、アナハイムと同じようにフレームの高いポテンシャルに注目していたのだ。そこで設計図をグリプスから取り寄せ、フレームを複製しガンダリウム・ガンマの装甲を施した。さらに、高機動型スラスター・ユニットを装備しペイロードの増加を計っていた。この機体は、RX-166ガン

型式番号	正式名称（愛称）	全高 (m)	頭頂高 (m)	本体重量 (t)	全備重量 (t)	ジェネレータ出力 (kW)	スラスター総推力 (kg)	センサー有効半径 (m)	装甲材質	主砲出力 ( ) (MW)	ビームサーベル出力 (MW)	副砲出力 (MW)	注/MSZ-010は通常装備時のもの。（C・S＝チタン・セラミック複合材、G・Γ＝ガンダリウム・ガンマ、G・α＝ガンダリウム・アルファ） 武　装
RX-78	ガンダム	18.0	18.0	43.4	60.0	1380	55,500	5,700	G・α	1.9	0.38	—	60mmバルカン砲×2
RX-178	ガンダム Mk-II	19.6	18.5	33.4	54.1	1930	81,200	11,300	C・S	2.6	0.45	—	60mmバルカン砲×2(オプション) ロング・ライフル(6.8MW)
MSZ-006	Zガンダム	19.85	19.85	28.7	62.3	2020	112,600	14,000	G・Γ	5.7	0.65	1.3×2	60mmバルカン砲×2、 グレネード・ランチャー×4 ハイパー・メガ・ランチャー(8.3MW)
MSZ-010	ZZガンダム	22.11	19.86	32.7	68.4	7340	101,000	16,200	G・Γ	10.6×2	1.1	3.2×2	ハイパー・メガ粒子砲(50MW)、 60mmバルカン砲×2、 AMA-13Sミサイル×42
-	Epsyガンダム	32.2	22.0	125.0	155.0	3340	155,500	27,600	G・Γ	9.9×2	0.48	—	105mmペンシルロック×4、 88mmマシンガン×2(オプション)
RX-272	ガンダム Mk-III（ハーピュレイ）	25.9	22.3	48.9	118.2	1980	123,200	11,200	C・S	3.1	0.45	—	60mmバルカン砲×2(オプション)、 ビーム砲×2
RX-166	ガンダム Mk-III（イグレイ）	31.4	20.6	52.1	88.0	2010	112,600	12,900	G・Γ	2.7	0.65	—	60mmバルカン砲×2(オプション)
MSK-006	Zplus	22.11	19.86	32.7	68.4	2070	101,000	16,200	G・Γ	5.7	0.75	2.4×2	ハイパー・メガ粒子砲(11.8MW)、 50mmバルカン砲×2
MSZ-007	Zレイピア I	22.6	22.6	43.9	102.7	2150	112,600	14,000	G・Γ	6.5	0.55	2.7×2	30mmバルカン・ファランクス、 グレネード・ランチャー
ORX-013	G-V	25.11	21.7	31.3	70.5	4340	98,900	12,000	G・Γ	11.8	0.97	—	60mmバルカン砲×2、有線インコム×2

ガンダム開発年表

0079, 02, 13	連邦軍、『V』作戦始動
0079, 09, 04	連邦軍、サイド7第1号バンチでRX-78の開発に成功
0079, 11, 02	連邦軍、Gアーマー実戦配備
0079, 11, 24	連邦軍、RGM-79を実戦配備
0081, 03, 29	連邦軍、RGM-79Rを配備
0085, 08, 07	ティターンズ、RX-178ガンダムMk.IIの開発に着手
0086, 06, 12	エゥーゴ、アナハイム社に『G』の開発を依頼
0087, 01, 20	ティターンズ、グリプスにてRX-178をロールアウト
0087, 02, 30	エゥーゴ、MSA-099をロールアウト
0087, 04, 11	エゥーゴによる『ガンダム強奪事件』
0087, 04, 13	アナハイム社、Epsyガンダムのテストに失敗
0087, 05, 01	エゥーゴ、MSN-00100をロールアウト
0087, 05, 17	ティターンズ、グリプスにてRX-272をロールアウト
0087, 06, 08	ティターンズ、ムラサメ研究所でMRX-009をロールアウト
0087, 08, 21	エゥーゴ、MSZ-006をロールアウト
0087, 09, 18	エゥーゴ、MSZ-006を実戦配備
0087, 09, 28	エゥーゴ、Gディフェンサーを実戦配備
0088, 01, 10	キリマンジャロ基地全滅。RX-166焼失
0088, 01, 25	エゥーゴ、MSZ-007をロールアウト
0088, 02, 06	ティターンズ、MRX-010を80%の状態で出撃させる
0088, 02, 27	オーガスタ研究所のORX-013アクシズに渡る
0088, 03, 03	エゥーゴ、MSZ-010をロールアウト
0088, 04, 12	エゥーゴ、MSZ-010を実戦配備
0088, 05, 01	連邦軍、RGM-86Rを実戦配備
0088, 06, 09	カラバ、アナハイム・カルフォルニア工場にてMSK-006をロールアウト
0089, 01, 21	エゥーゴ、MSZ-010にFA-010-Bを装備

ダムMk.III（開発が先行していたRX-272と同名だが、軍に承認されていないので問題はない。機体の愛称であるイグレイのほうが有名）と名付けられたが、開発中に基地がカラバ隊に攻撃され、試作機と研究データの総てが消失し、まぼろしのMSとなってしまった。

ティターンズ・ガンダム最後のMSは、オーガスタ研究所のORX-013G-V（ジー・ファイブ）である。これはMRX-009の小型版で（といっても通常のMSサイズだが）、量産を考慮に入れた設計になっている。しかし、試作機の完成直前にティターンズが敗北し、開発は途中で放棄された。だが、漂流していたティターンズ戦艦から拉致され、アクシズへの忠誠を誓ったムラサメ研究所のローレン・ナカモト博士の手引きにより、アクシズに送られAMX-014ドーベンウルフの原型となっている。

6 サイコミュ・システム

G計画の側面として、サイコミュの実用化があった。エゥーゴとしては表立ってニュータイプを兵器として研究することはできず、極秘の内に進められていた。特に連邦が強化人間と呼ばれる人工的ニュータイプをMSのパイロットとして要請している事実がある以上、研究を欠くことができなかったのであろう。そこでMSZ-006、MSZ-010には潜かにバイオ・センサーと呼ばれる簡易サイコミュが搭載されることになった。このことはパイロットにも伝えられていないトップ・シークレット事項である。

当時サイコミュ研究において最も進んでいたのは連邦であった。前大戦で旧ジオン軍のフラナガン機関から接収したデータを元にしてニュータイプ研究を続けていた。地球上はニュータイプが自然発生できる条件はなく、当然パイロットよりサイコミュのメカニズムに比重を置いた研究が行われた。そして、MRX-009、MRX-010サイコ・ガンダムMk.II、NRX-055バウンド・ドッグなどに搭載されたサイコミュは、なかば強制的にパイロットのサイコ・パワーを引き出すというシステムで、パイロットに大きな負担を与えるという欠点を持つ。

MRX-009は特にア・バオア・クーの旧ジオン軍MS開発工場で発見されたMSN-02ジオングの設計図を参考にした大型MSで、ミノフスキー・クラフトや対ビーム・バリアーを装備している。さらにMRX-010は有線誘導型ビーム・ハンドやリフレクター・ビットまで装備した改良型である。

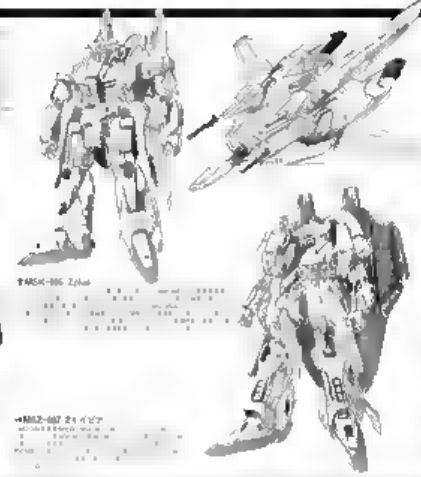
そして、MRX-010は未完成の状態で出撃し、MSZ-006に敗れたが、大破した機体はアクシズに回収され、連邦のテクノロジーが流出してしまった。また、機体だけならまだしも、ローレン・ナカモト博士が協力していることも大きい。

アクシズはAMX-004キュベレイというサイコミュ搭載MSとしては、究極点に達した機体を完成させているが、いわばサイコ・パワーの高いパイロットだけが扱える兵器で、量産機とは無縁であった。だが、連邦のサイコミュ技術の導入によって一般人の低いサイコ・パワーをメカニズムのバック・アップによってサポートすることに成功したのである。このシステムを搭載したAMX-014ドーベンウルフの登場によってMSは、また新たな展望を迎えたといえよう。

Evolution Lineage History Of GUNDAM

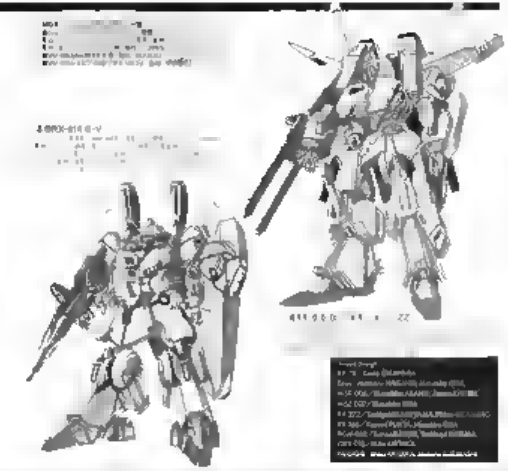
ガンダム開発史











1 一年戦争時代

2 戦後のMS開発状況

3 ガンダリウム ガ

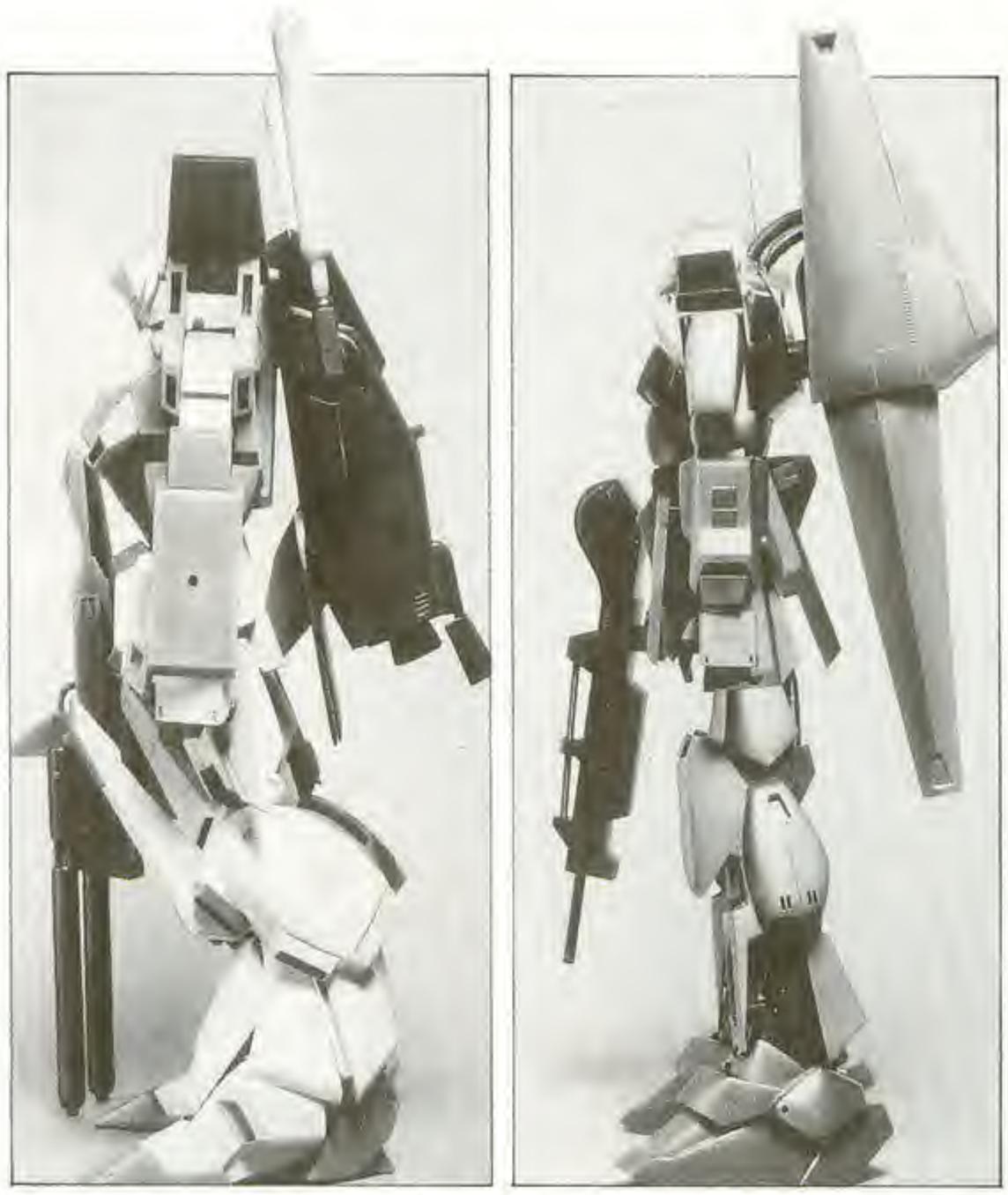
4 ブ

エウーゴ

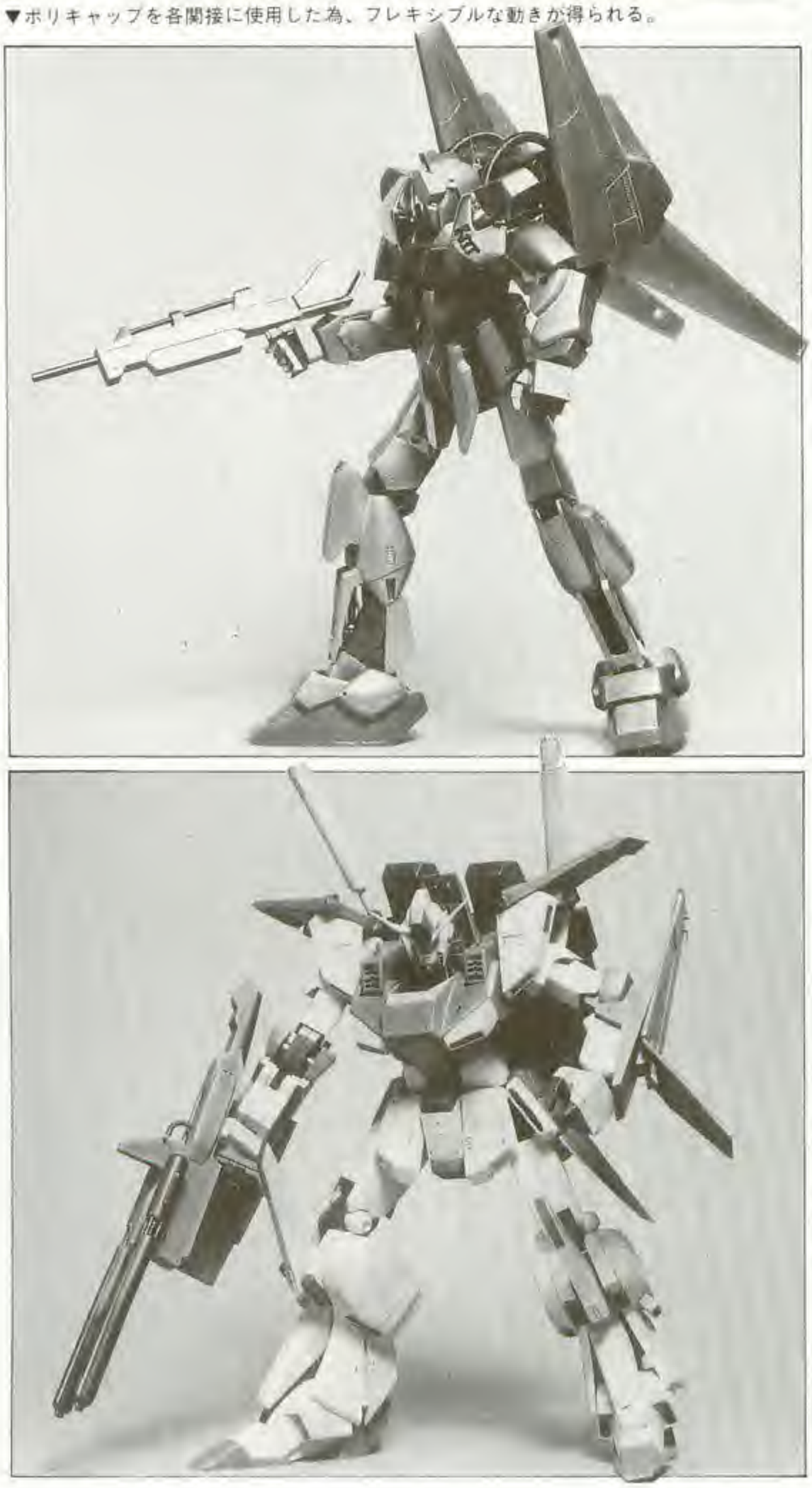
ガンダムチーム

(ZZガンダム 百式&Zガンダム ガンダムMk.II)

1:72フル・スクラッチビルド　千草　巽



▼ポリキャップを各関接に使用した為、フレキシブルな動きが得られる。



私が特撮メカモデラーである事はプロジェクトZの時に書いた。

本別冊はその続編ともいうべきのものなので前回では触れなかった模型作りのソフトウェアについて具体的に書いてみようと思う。

私が物をつくるという原点に立った時、そこに居るのは成田享氏である。

私は成田氏に会った事は無い。

会おうと思えば会える状況にはいるが会わない。その理由はここでは書けない。

私は成田氏の弟子である。少なくともありたいと思っている。御本人にとっては迷惑な話だろうが。

物をつくるにはそれが模型であれ絵画であれ、また映画であれ、最も重要なのはポリシーでありコンセプトである。

物をつくるという作業は設定したポリシー、コンセプトに従ってイメージを形象化する作業に他ならない。

だからどんなに良く出来ているような作品でもコンセプトを無視していたり、イメージと違っていたりしていたらそれは失敗作である。

たまたまうまく出来た作品は駄作以外の何物でもない。

他人のコンセプトを貸りて作ったものは永遠に自分の作品にはならない。

だから例えば模型の場合、デザインに忠実にカッコよく作ろうとしてそれがイメージ通りに仕上ればそれは成功であるし、またデザインを発展させて自分なりのオリジナルアレンジで作ろうとしてそれがイメージ通りに出来ればそれもまた成功である。

安易に妥協してしまったり、他人の猿マネをした所で、所詮それは二流以下でしかない。

私がロボットを作る上でやろうとした事は、一部の例外はあるが、それを単なる機械としてではなく、ヒーロー性を持ったものにすることだ。

ヒーロー性を表現するのは男らしさであろうという結論に達し、それをプロポーションに求める事とした。

ポイントとなるのは、肩幅、肩のつけ位置と頭の大きさとの対比、ウェスト、腰の幅、足の長さである。

1/72ガンダムMk.IIで私が表現したかったのはガンダムをケンシロウにしてしまうという事だった。

広い肩幅の割に細いウエストはその為であったのだ。

いかり肩は力強さを表わし、細い腰は緊張感を、長い足はスマートさを表現する。

あとはそれらをデザインの範囲でいかに造形していくかという事になる。

余談ではあるが私が女の子のフィギュアを作った場合、必要以上に女っぽく、色っぽくなってしまうのはその反動である。が、と説明しても信じられる人はあまり居ない。(とくに草刈氏。)

今回はガンダムチームをやるという事で、新たにＺＺガンダムと百式を作り起す事となったが、どちらも過去に作例が数多く作られているのでやりにくかったというのが正直な所である。

では先ず百式から。

百式でポイントになるのはいかに胸を張った状態を再現してやるか——であろう。キットでも、またスクラッチ作品でもそれを再現した作例が無かったようである。

胸を張ったように見せる為には胸を突き出させる必要があった。しかし胸を突き出すと腹もいっしょに出てしまう事になる。出っ腹は当然ヒーロー性とは無縁のものである。この問題を解決する為に背中側をぐっと削り込むようにし、ウェスト全体を細く見せるようにした。背面から見た場合、スカートとバックパックの距離がかなり離れてしまうのだが、キャラクター物の場合、大抵、背面は重要視されないのだ。

そしてもう一つのポイントはカラーリングである。

劇中で金色といっているのだから、当然黄色でなく金色の塗装となるが、シルバー地にクリヤーイエローというのももう散々やりつくされているし、ガンダムチームの一員として見ると、一人だけガンダムカラーをしていない百式だけが目立った塗装になるのも好ましくない。

結局、肩の一部を金メッキ処理とし全体はカースプレーを使用する事とした。

金メッキはモデラーの積塚圭氏の協力によるものである。忙しい中を協力していただいて感謝感謝である。

カースプレーは胴体部とバインダーをカッパーに近い金色、手足をノーマルに近い金色で塗装している。

ただ、このままだとあまりにハデであったし、肩のメッキ部分があまり生きてこない危険性があったので、全体に金と黒を混ぜたものをかるくエアブラシでかけてある。

目算としては「レッドバロン」に登場するアグンガルータやモンゴルスターの質感を狙いたかったのだが、30センチサイズの模型の限界か、はたまた自分の技量不足からか、はるかに及ばなかったようだ。

図面作成の段階で最も問題となったのは、肩幅であった。

デザイン画の全身図ではかなり肩幅があるような印象を受けるのだが、頭

部のアップ稿に依るとかなり狭くなっている。

頭部を丸顔気味に作ればある程度幅はかせげるが、やはり百式は細面でなければならない。

上半身全体としてプロポーションをとらえるなら、肩幅が足りない分は肩を大き目に作る事によってどうにかこの問題は解決出来そうである。

図面の作成が終ったら、あとはいつも通りの行程でパーツの作成に入る。

作り方は相変らずバルサ原型のバキュームフォーミングである。

バキュームフォームも始めた頃は目新しかったが、今ではもう一般的な作り方になってしまった。

まあ技術なんてそんなもんである。

今時、モーションコントロールカメラを使った特撮をそれだけでもてはやす人がいないように、バキュームフォームなんて今やハッタリにもならない。

技術にたよった作り方をしてはいけないのだ。

パーツは塗装を考えて分割出来るように作る。全パーツ塗装後、接着していけば完成できるように作るのが理想である。

関節部分はポリキャップを使用している。これも最早常識となった感がある。肩つけ根、股関節、ひざ、足首は許される限りの大きなポリキャップを使用する必要がある。

ＺＺガンダムは無変型のプロポーション重視モデルという事で製作を進めた。私自身、以前に変型版は作った事があったし、1/100キットも完璧に変型するのでその必要なしと判断された為だ。それに今回は何よりも先ず、ガンダムチームとして４体揃えるのが最重要課題であったからだ。

ＺＺガンダムはがっしりとした、いかつい体型で作る事を念頭に置いた。

Ｚガンダムを標準的なプロポーションとし、百式をスリムでノッポにし、ＺＺガンダムをがっしりとしたプロポーションにする事によってそれぞれの役割の違い（スペック等のデータによるものではなく、ドラマ演出上に於いての）を表現したかったのだ。

という訳で、かなり肩幅をとってあり、肩をハの字には切っていない。肩ハの字はいかり肩を再現する為に行なわれる手法のようだが、私は肩が広くなり過ぎる場合に用いている。

ちなみにこの肩ハの字というのは小田氏風と一般的に言われているが、考案したのは同じストリームベースの高橋昌也氏であり、さらにルーツをさかのぼれば川口克巳氏に行きあたるという。そのアイデアを模型誌で発表したのが小田氏であったのだ。

ＺＺガンダムの場合、かなり直線的なラインでまとめられたデザインなので、バキュームフォームよりもプラ板の貼り合せのパーツの方が多くなる。

百式とＺＺガンダムを同時に作っていて気がついたのだが、ＺＺガンダムのパーツは百式の２倍程のボリュームがあるのだ。ほぼ１年の間をおいて生まれたキャラクターだがここまで差があるとは思わなかった。作るのに手間がかかる筈である。

さて、今回のこの作例でポイントと言うか売りになる部分は足首である。

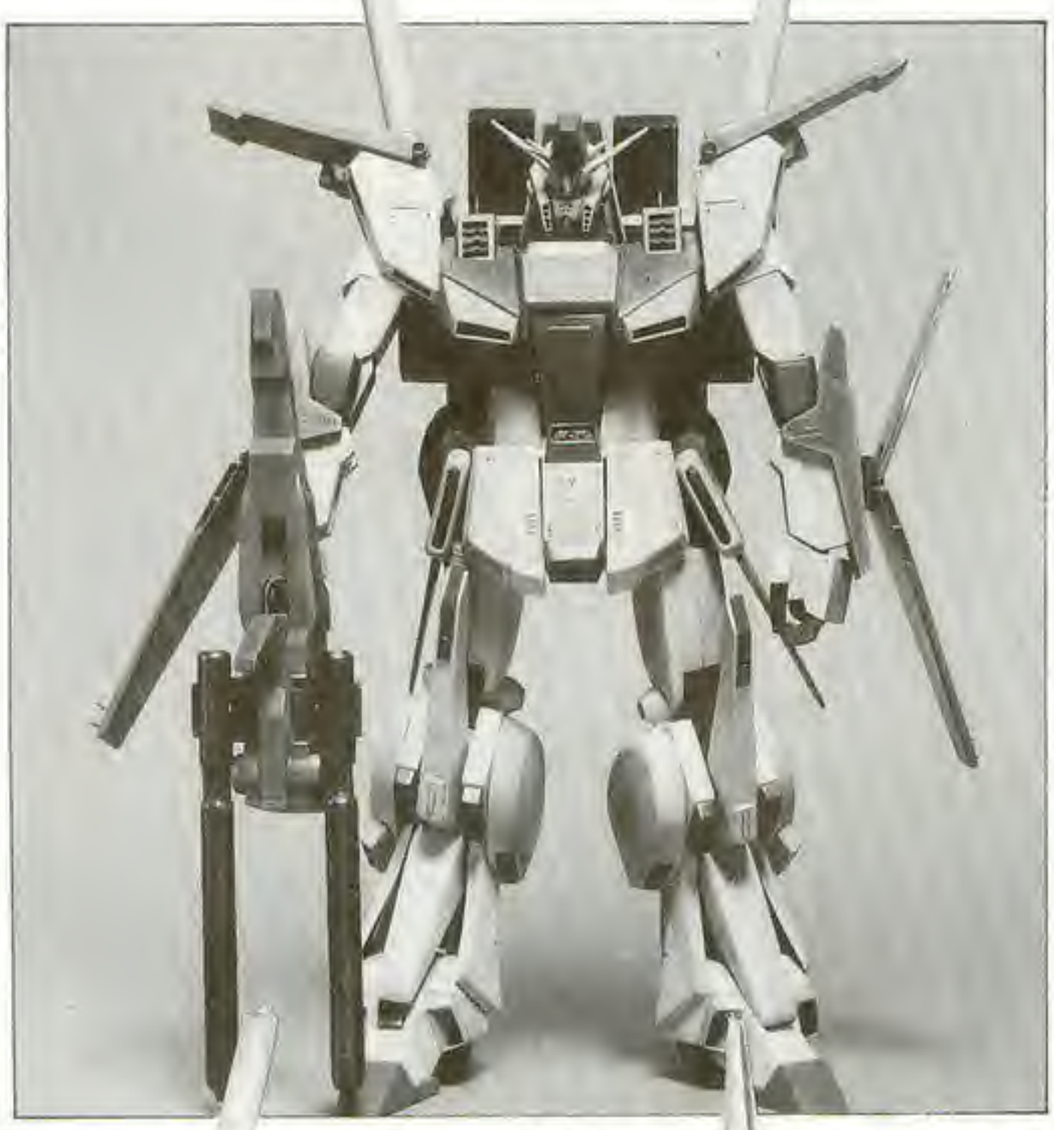
旧ガンダムのＭＳ達は腰のアーマーがひらかなかった為に関節を可動にしてもポーズ付けにかなりの制限が加えられる事となった。その点を考慮してＺガンダム以降のＭＳデザインは腰アーマーを可動としたのだ（だろう）が足首まで考慮されていないように思う。

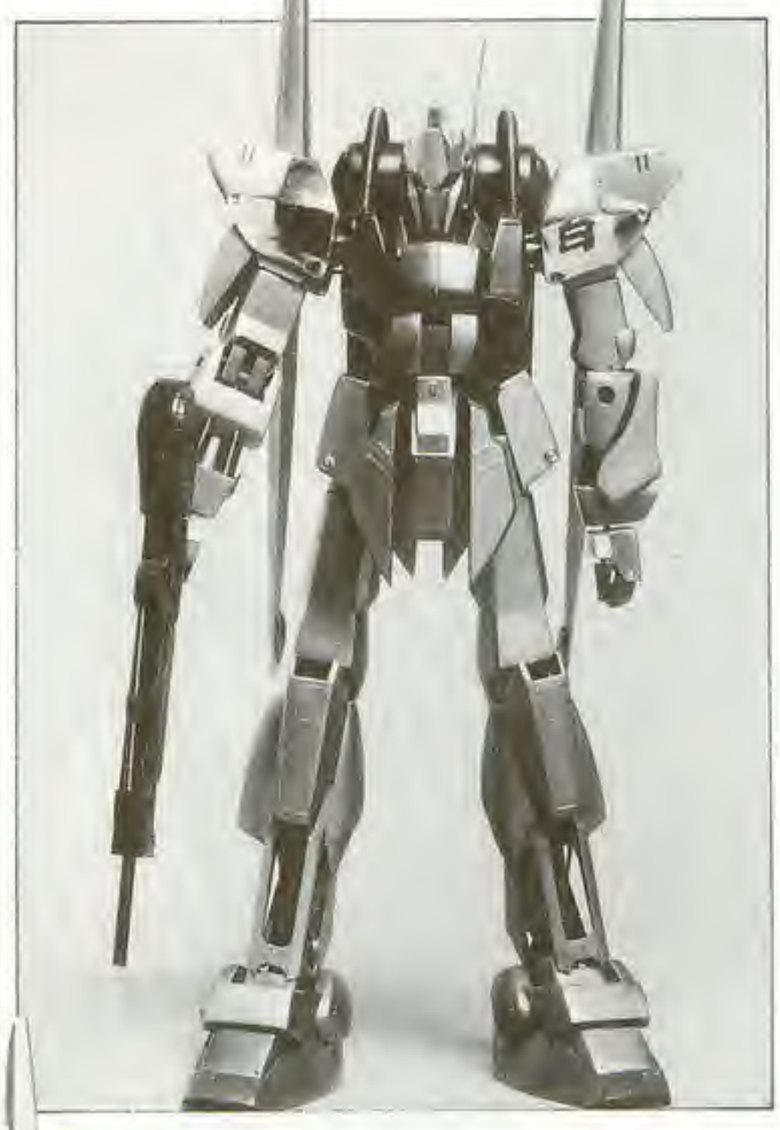
かといってあまり細い足首というのも安定感を無くしてしまう。

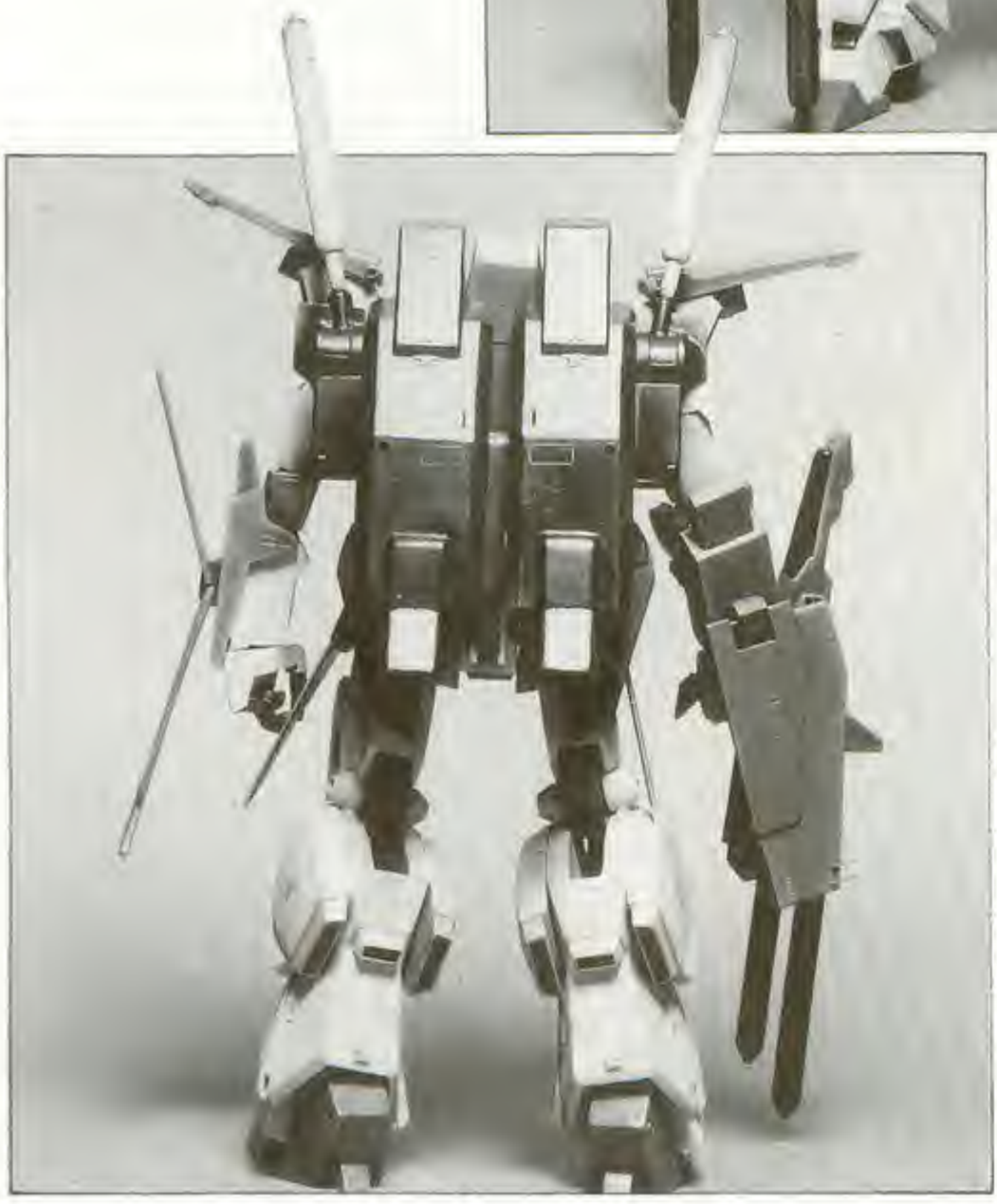
そこで今回試してみたのが、プラ板のゆがみを利用して可動範囲を広げる方法である。

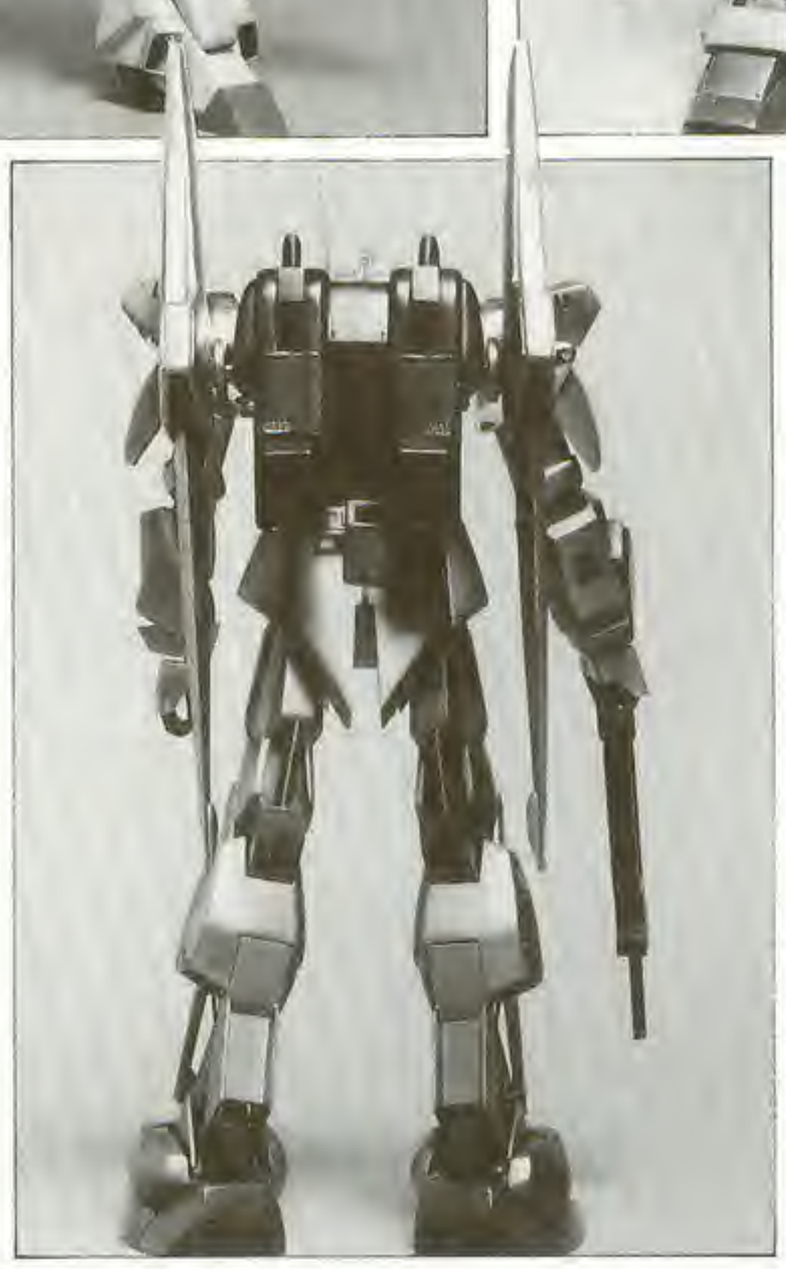
写真を見て欲しい。

これはＺＺガンダムだから出来たの









であって他のＭＳにも応用が利くかどうかは怪しい所だが、一考の余地はあるように思う。問題はプラ板の反力に負けない強い関節、つまりポリキャップを仕込むスペースを確保出来るかという事にもある。

ディティーリングに関しては統一性を重視する必要があった為、前作のガンダムMk.II及びZガンダム以上のハードディティールにならないように心がけた。

また関節部分にテキトーに貼ってあるジャンクパーツは1:700スカイウェーブシリーズである。現用艦船装備セット等は非常に使いやすいジャンクパーツなのでドンドン買い込もう！

ジャンクパーツというのはそれがもともとは何のパーツであるかバレてしまうのが最大の問題点であったのだが1:700に縮少された20ミリバルカンファランクスやトマホーク発射筒なんて殆ど無個性な形状をしているのでどこに貼りつけてもほとんど全く異和感がない。ついでに『はつゆき』とか『クリヴァク』なんかも20個位買い込んで、ヒットロードに『はやしお』とか『あさしお』とかを発売するようにリクエストを出そう！

ハイ、この製作記事を読んだ人はすぐにハガキを200枚位書いて出すように。名前は全部変えとけよ！『はやしお』級と『あさしお』級だぞ！　うずしおじゃねえぞ間違えないでくださいね。

ガンダム系ＭＳはにぎやかなカラリングなので、塗装しやすいようにパーツ分割するのは絶対条件である。

閑話休題。

塗装はＺガンダムに準じた塗装法を用いている。ちなみにＺＺガンダムと百式の塗装の為、コンプレッサーは28時間連続稼動となった。恐しい事だ。

しかしフルスクラッチも随分一般的になったものである。

フルスクラッチがまだ珍らしかった頃、〝あんな物は読者には作れない。記事として意味が無い〟とよく陰口を言われたものだった。当時フルスクラッチを否定していた輩は現在のこの状況を見て何と評するのだろう。

今や小学生でもフルスクラッチをする時代である。

彼ら年少のモデラー達はフルスクラッチの記事を見て、自分には出来ないと端から投げ出す事無く、果敢に挑戦していったのだろう。

そして彼らは（出来の良し悪しこそあれ）成功した。

世の中努力する事を放棄した奴はダメである。

今すぐにはフルスクラッチが出来なくても頑張ればいつかは出来るようになる筈だ。今は望めば何でもすぐ手に入る世の中だからこうは考えにくいのだろうが始める前に諦める事は無い。

私とてここまで出来るようになるのに20年かかっているのだ。

今は材料も発達し、また豊富にある。情報だっていくらでも手に入る。

1～2年みっちりやればあっという間にフルスクラッチが出来るようになるだろう。

しかしこのアマチュアモデラーが平気でフルスクラッチをこなすという状況は逆に職業モデラーを脅かす結果となっている。へたをするとアマチュアの作品の方が出来が良いのだ。

職業モデラー達は権威の崩壊を防ぐ自衛手段として実際の作業上の事ではない模型の作る上での心得――ソフトウェアを伝えようとしたり、作品の評論を行う立場に立って、自分をより高次のものに見せようとしたりする。

しかしそれはともすれば〝作らないモデラー〟になりがちで、〝作らないモデラー〟には当然存在価値が無いのだから結局消えゆく事になってしまう。

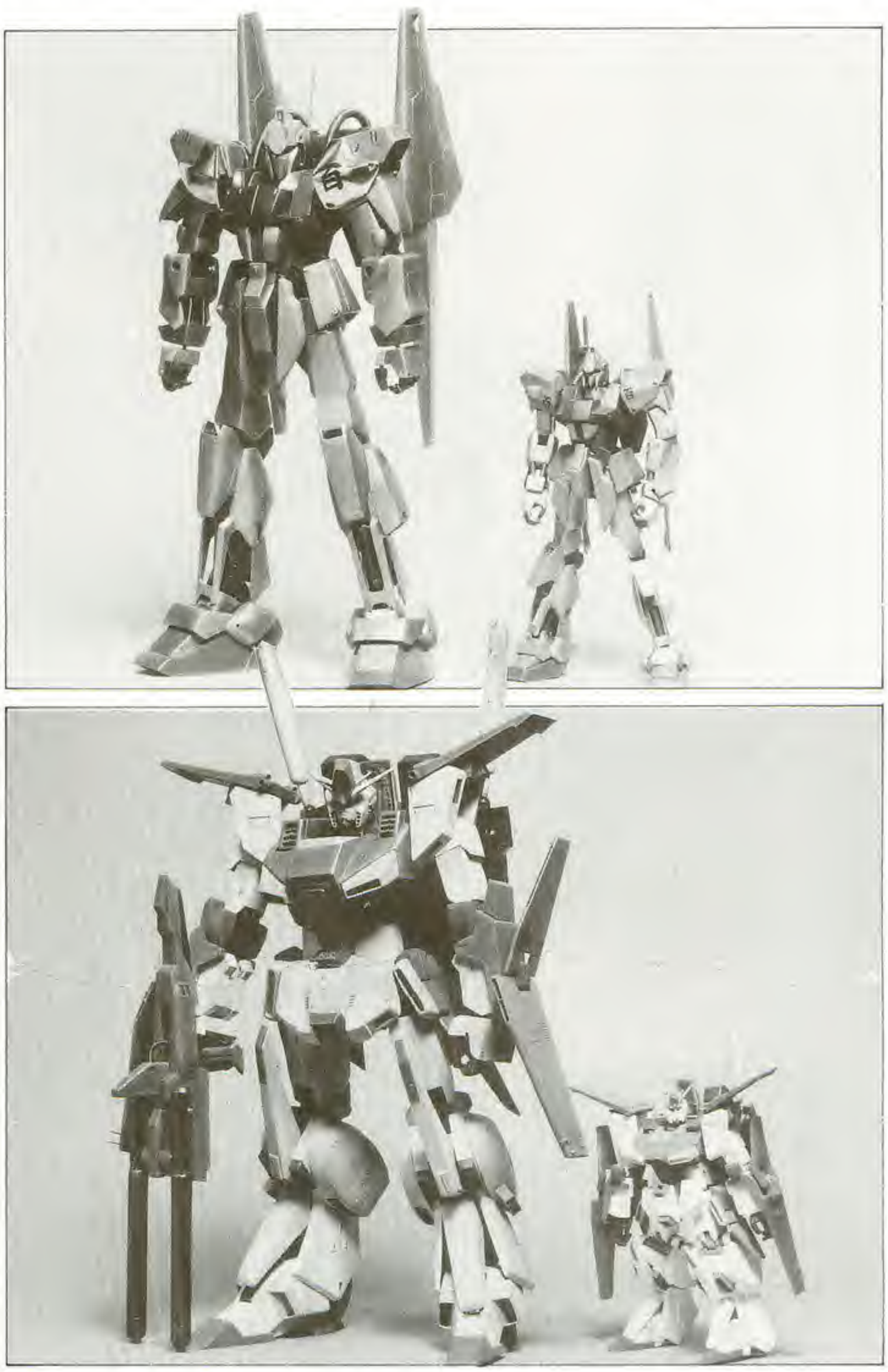
という話は総て自分に当てはまる事なのでホントに困ってしまうのである。

▶それぞれ1:144スケールとの比較。ＺＺはハイコンプリートモデル、百式は新井ちゃんのフルスクラッチモデル。

▼これがＺＺの足首をピタッと接地させるアイディア。プラ板を板バネとして使用しており、しならせる事によって不可能を可能に変えた。







ZZII

1:48フル・スクラッチビルド
小林 誠

東京ではガンダム男、福井ではジオラマのお兄さん、香港ではジオ男と化して久しい小林誠は、大変でした。

事の起こりは1年間を遡のぼってMG「Z別冊」の忘年会（あの〝ヒー。のやつね。）の1日前、友達のお坊さんの吉水君と私はガンダム男内田氏と僕ン家であったのですね。年末のあいさつで、という事だったので油断していた僕達に「来年のガンダムが白紙化した」つーのは驚きだった。で、競作コンペの形で来年6日にデザイン出してほしいっていわれた。えーどうしようと言っているとMGに朝野がいたんで「ねーもしガンダムつくってって言われたらどーしょ」と聞いた。朝野君は「戦車っぽいのがいいし強いのもいい。でもやっぱり昔のガンダムっぽいのがいいのねんのねん」と言ったので勉強になった僕としてはうーんこれはすごい、でもこれだけだと旧作ファンはいいけどバンダイさんはどうかな？と思った。あーこまったこまったと言いながら敵MSがいくらかできてしまった。大まかな変形案が作ってあったので、これに関連付けしてカッコ良くするにはやっぱり頭と思った。強い頭ねェと思っていろいろ書いてみた（文章で）大きい頭…ちがーう。ツノ…あたりまえ… 強い…大砲。うーんなるほど最強…波動砲これね！という訳で高校時代実は日本一のヤマト男だった僕としては（イズプチさんも思えばヤマトファンクラブとしてHJに顔が載ったこともある世界一のヤマト男だったのだ。奇遇でしょ？）ドッとがんばって大砲つきのガンダム頭をつくってしまった。他はギミック以外の部分はできるだけディティールのない昔のガンダムに近づけ、変形後はできるだけGアーマーに見えるようにドンドコドンドコ祈りながら書いたのだ。でお正月の1月6日、あの内田さんが朝とりに来た。（ここだけの話だが内田健二さんはカッコイイ体形のスポーツガンダム男でテニスがうまいのだ）で夕方、僕のがOKという電話にすっかり驚いた僕はガンダム男第一段階に到していたのだ。だけど実は本当のガンダム試練はこの後3週間ほど遅れて来る事になる。言っちゃなんだがモデラーな僕は変形用のコンセプトモデルをその場で受けた。（実はコレは無料サービスなんだな、えらい）で1週間（正確には5日）ヒーヒー言ってバンダイフェアに間に合わせて、さてお役目おわり、よかったと油断したら、しばらくして持って来られた決定稿のGアーマー形に機首がぬわい！（アニメ誌にちらほらした首なしGアーマーは、実はあのまま出てくるはずの最終決定だったんだねご名答） こいつはどうしよう。だまってたほうが苦労しないけど苦労の好きなソンな性格の僕は内田さんに相談してアキタカくんに機首部分のビーム砲の形をへんこうしてもらってあーよかった。（その他の形は変更不可能だったんだよね。でもカッコよかったよ。）アキタカは仕事が早くてうれしかった。おめーはえらい。番組がはじまった。プラモやHCMやハイメタルが出た。とってもうれしかったけどジオも出てほしかった。（マラサイの1：100や1：60も） でもうれしかったのでやっぱり僕は日本一のガンダム男化したなあと考えた。さておたちあい。この本の表紙のガンダムは設定身長の約2倍ある。それは1：20のつもりではじめたのに1：48のフィギュアをのせたからでこの際こいつはZZ—IIということにしよう。頭のシンはコルトウッズマンが入っている。別にこれは景気づけのためで、外には出ていない。ヒートプレス原形の一部（胸、肩、頭）はあの「日本一のサイコガンダムMk.II男」で名高い嶋くんに手伝ってもらった。こいつはうれしかったが肩は小さいので胸ダクトに、頭のパーツも切りきざんで各所に用い、肩や頭は新造した。全体の助手は「日本一の手伝い男」貴田君（テニス部の主将というのが縁起良い。）両肩のウイングはあのB—36なのでとっても大きい。もったいなくない。胴体もちゃんと他に使った。（言い訳になってない） 色もぬった。松本さんも岡ちゃんもよろこんだ。でも大きいから、どうしよう。ということでH本一のガンダム男はバカになってしまいました。あとはよろしゅうに。

IMAGE BASE

☆爆雷王
☆ERNEST KWAN'S
DRAGON HEAD

参考書籍

南伸坊のモンガイカンの美術館
Bクラブ連載　迷宮都市
二玄社　世界の自動車アルファロメオ
花輪和一　朱雀門
東京書院　ディーバ①
デラックスカラーシネアルバム
　アーノルドシュワルツネッガー
モデルアート社
　ハイパーウェポン①②えらいっ!!







エゥーゴ MSZ-010

ZZガンダム

1:60フル・スクラッチビルド

小林 誠



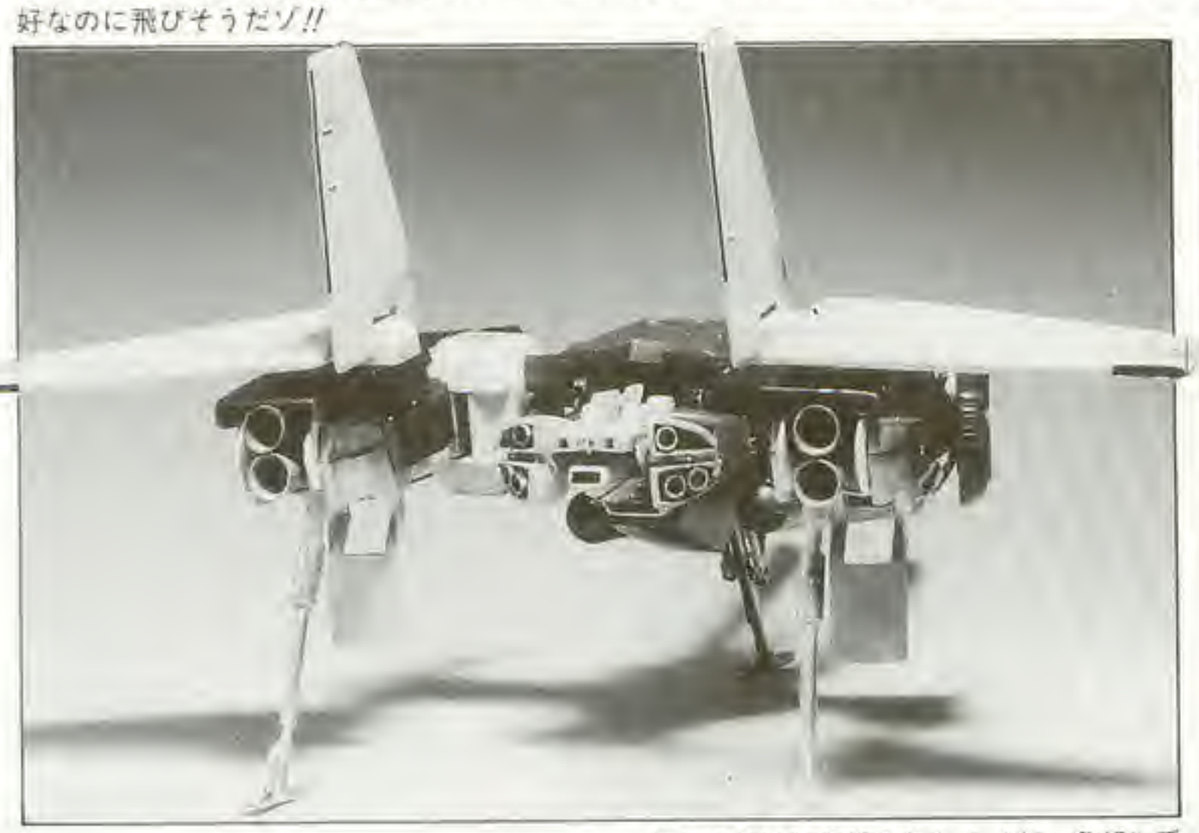




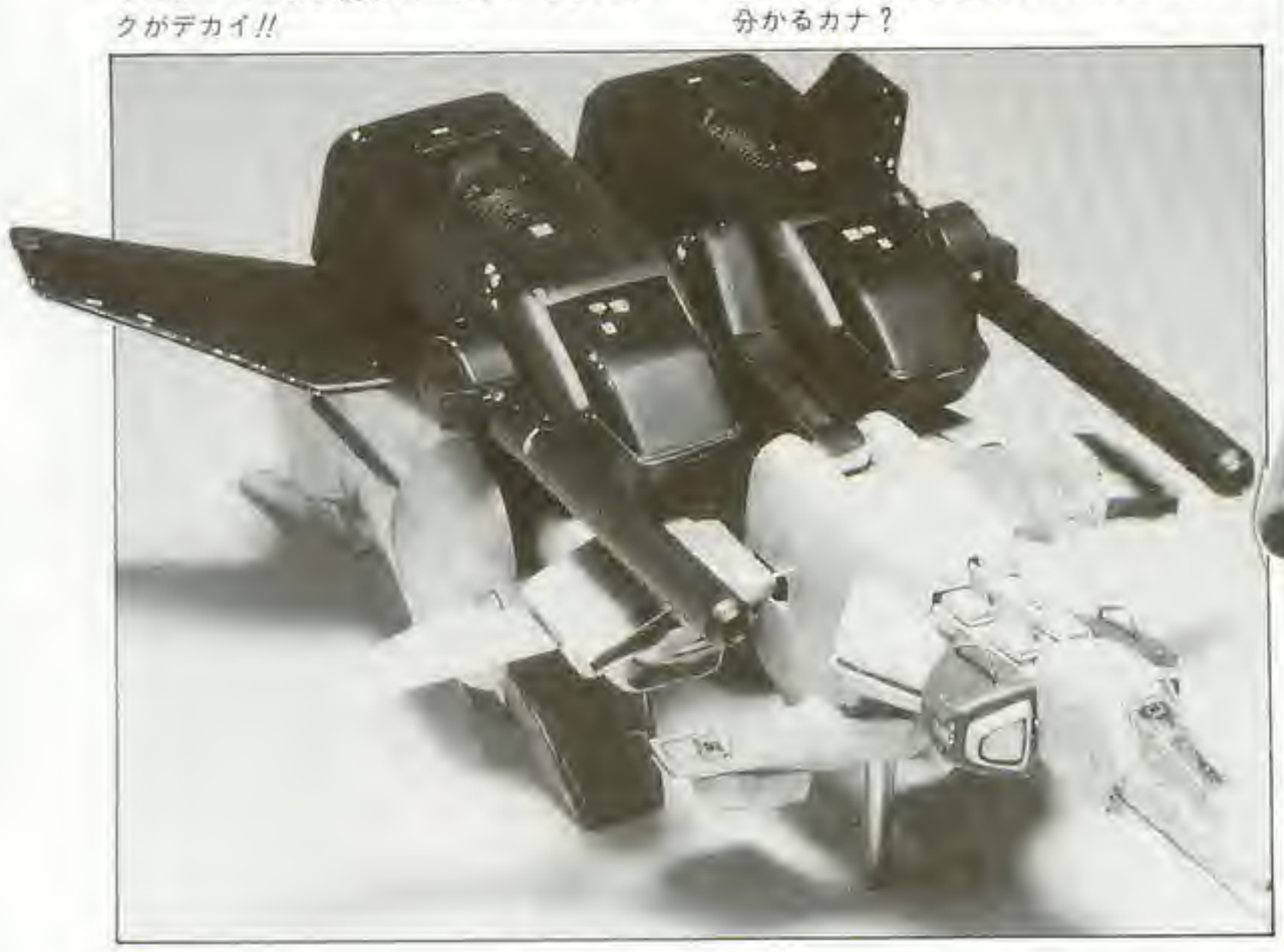
▲▶これが小林ガンダムヘッドだっ!!よく見てね♡



▲▼コア・トップの前後。巨大なスケールと巧みなディティールにより、トンデモナイ格好なのに飛びそうだゾ!!



▼コア・ベースの前方パース。バックパックがデカイ!!



▶こりが後に改修されたモノだ。各部に手直しが入ってる。顔も手が加えてあるけど分かるカナ？

今回は初めてバキュームフォームフレスをしましたが、これがすごい楽でした。まずバキュームフォーマーを作るのがすごい楽！B5大のパネルを2枚と穴あきアルミ板（¥700だった）と、スキマ風防止のテープ（¥180だった）と瞬着を材料に、何と、30分で作れてしまったそれは、もんのすごい便利な物で、ガスコンロであぶったプラ板が、かんたんに削って180番の紙ヤスリをかけただけの原型どおりになってくれて、これはもう大喜びでした。まったく筆舌に尽し難いものがあり、（これがあれば無可動なら月一で1:60でダブルゼータのMSなんか本当にやれそうだよ〜ん）いやー市販品のバキュームマシンが2・3万〜5・6万もするからさぞ精密なものだろうと思っていた私がバカみたいでしたね〜これがね。助手をしていた揚田君が「僕は今まで何をしてたんだァ〜」と力が抜けてしまったくらいだから、みんなやってみてね。ちなみに小さい部分より大きい部品の方が抜けが良いみたいだ。…だからまあ見ての通りフンドシやモモやダブルカノンやバックパックやふくらはぎや各カバーはみ〜んなそれでやってしまった。

最終稿を私が見たとき「お？これは1:220でも変形できるかなあ？」と思ったが変形は大変である。寸法の調整で頭がにこごりの様相を呈し、吐くほどの胃痛に悩まされた。バンダイの設計が誰だか知らないが、一度一緒に飲んでその労をねぎらいたいくらいにこれは大変だ。なお、アニメ設定と異なる所は、コアファイターの機首を伸縮式にし、小翼をオミットした部分のみだと思う。コア・トップ、コア・ベース、Gフォートレスも気に入った。アキタカくん、ダブルカノンのリライトごくろうさま。（ランディングギアはオリジナル）

頭であるが、変形可能にした後、変形時の塗装のハゲをおそれ、取りはずし式にしている。（実際は1.3cm後方へスライドして下を向き、収納される）それは良いのだが顔が少しブスになっちまってすまない。今、少し直している。（鼻が低く見えてしまうねこれはね。）



エウーゴ MSZ-010

ZZガンダム

1:100スケール・キット

牛久保孝一

さて、ヤッタゼ主役！のダブルゼータガンダムの登場です。1:100キットは大変出来が良く、予想していた程簡単ではなく、充分遊べる推薦モノと言えます。したがって極端な改造や過度のディティールは避けて、キットの良さを生かす方向で製作をすすめることとしました。

●腕

手を見ればわかりますが、どう見ても1:144クラスの手であるし形も気に入らないので、ここは1:100ガンダムMk.IIのをチョイスして、若干の加工後、この手に合わせて腕をスクラッチしてしまうわけです。ここでキットにはないカバーも新設します。

●シールド

キットはナント1:144より薄い！ので、ここはパーツを0.5mmプラ板でサンドイッチにして倍の厚さにしますが、あらかじめ溝（インテーク？）になるところはより深く切り込むと合わせた後の加工でつぶれることがないでしょう。

●腰

単にフンドシとアーマーを切りはなし、不足部分をプラ板でうめて、真鍮線を通して固定することで可動させるといった一般化した方法ですが、ダブルゼータの場合フロントアーマーと中央のユニットが直線上にあるためノッペリした印象を受けるので、再取付の際に高さを少々変えるか、角度を変えた方が立体映えします。

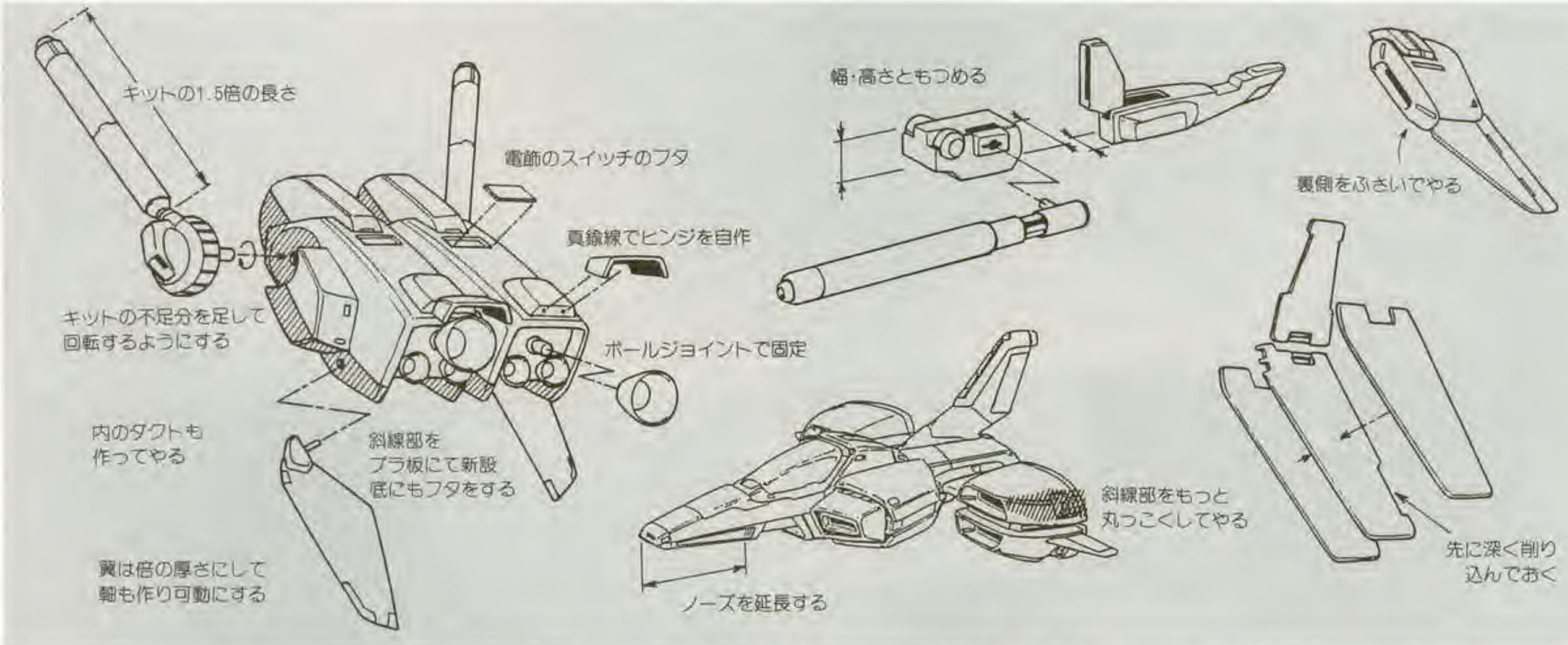
●脚部

一番いじりたかった箇所でして変形の為に足のすねのラインが平行になっており、さらにそのおかげで足首が小さいので、ひざの左右の厚さに比べボリューム不足が目立ちすぎ、不安定な印象を与えるので、ぜひともスネは拡大したいポイントです。しかし変形の際には平行となることが必要であるので開閉用ヒンジを組み込みMS時に少しでもすそ広がりとなるようにしてみましたが、どうでしょうか？

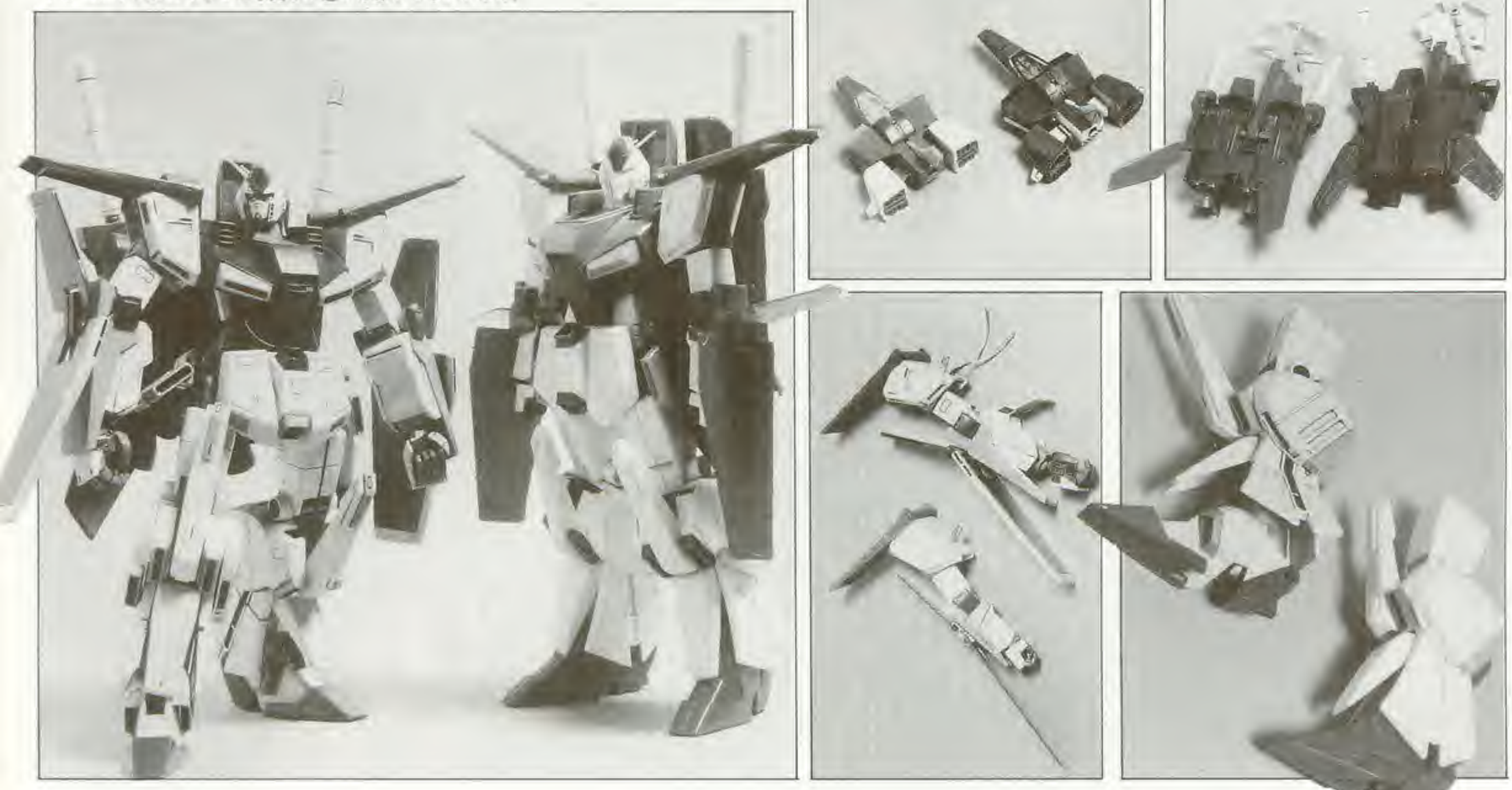
これに従い足首の拡大となりますがつま先の延長に関しては変形してもあまり関係しないので思いっきり伸ばすことができます。左右の幅アップに関しては多少制限されるので現物合わせでできる限りインテークを大きくすれば良いでしょう。あとはひざのでっぱりとすねの正面アーマーの可動加工でかなり自由にポーズが付けられます。この場合も若干の加工をしてあり、ひざパーツをちょっと長くしましたが、もっと長くても良かったかナ？　なお上半身がかなり重く、その割に下半身が変形の為にスカスカなので、足首に板ナマリを巻いたものを所狭ましと入れてキチンと立つようにしてあります。

●コア・ファイター

時間的にゆるされればスクラッチし



▼こーやって並べてもこの写真じゃ違いは分からないかなあ。



たのですが、キットのノーズ延長とエンジン部の角をすべて丸く削り落として大きいRとしてあります。これだけの加工でもそこそこテレビくんです。

●バックパック

はっきり言って底ナシです。さらにダブル・キャノンの取付基部が回転しないのでここは改造ポイントです。

底はプラ板の箱組みで、キャノン基部はいったん切りはなして円柱部を作り足して軸を設けて回転できるようにしてあります。TVのOPでもわかるようにG・フォートレスからMS形態に変形する時にキャノンが起き上がってシールド（主翼）が回転するシーンがありますが、動く所は動くようにするというポリシーからの加工です。(なんだかんだ言ったって動かないよりは動く方がいいのサ♡)

●ダブル・ライフル

全体的に寸詰まりなので、砲自身をアクリルパイプでかなり長くし、本体の幅をかなり狭くしています。G・フォートレスでは頭部カバーとなる訳ですが実際には頭の幅以下でも収納できるので多少細長くしても支障はないでしょう。

●その他

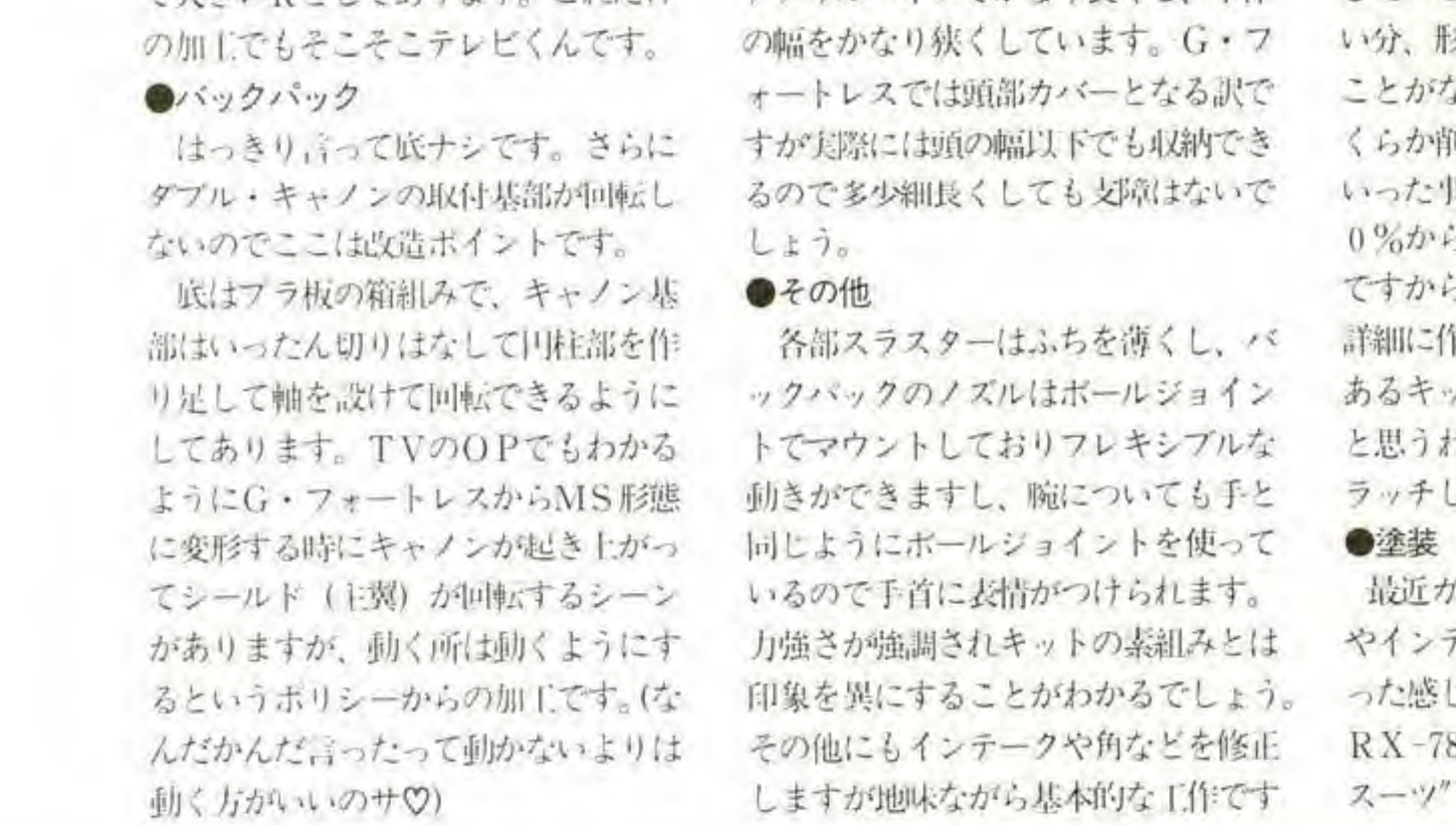
各部スラスターはふちを薄くし、バックパックのノズルはボールジョイントでマウントしておりフレキシブルな動きができますし、腕についても手と同じようにボールジョイントを使っているので手首に表情がつけられます。力強さが強調されキットの素組みとは印象を異にすることがわかるでしょう。その他にもインテークや角などを修正しますが地味ながら基本的な工作です。

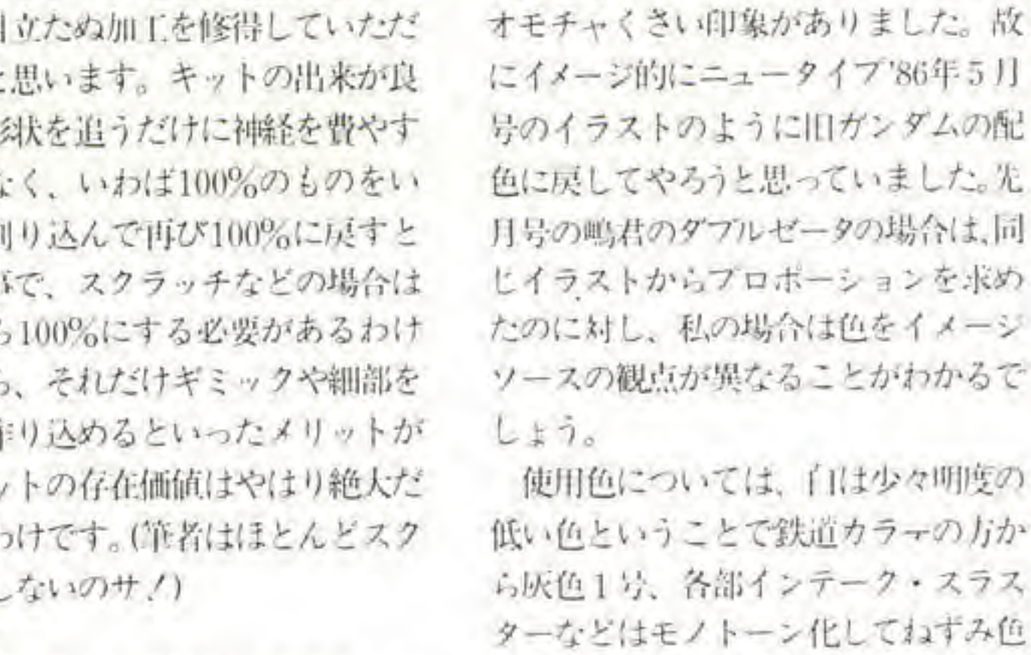
ので、スクラッチなどの技法以前にこうした目立たぬ加工を修得していただきたいと思います。キットの出来が良い分、形状を追うだけに神経を費やすことがなく、いわば100%のものをいくらか削り込んで再び100%に戻すといった事で、スクラッチなどの場合は0%から100%にする必要があるわけですから、それだけギミックや細部を詳細に作り込めるといったメリットがあるキットの存在価値はやはり絶大だと思うわけです。(筆者はほとんどスクラッチしないのサ!)

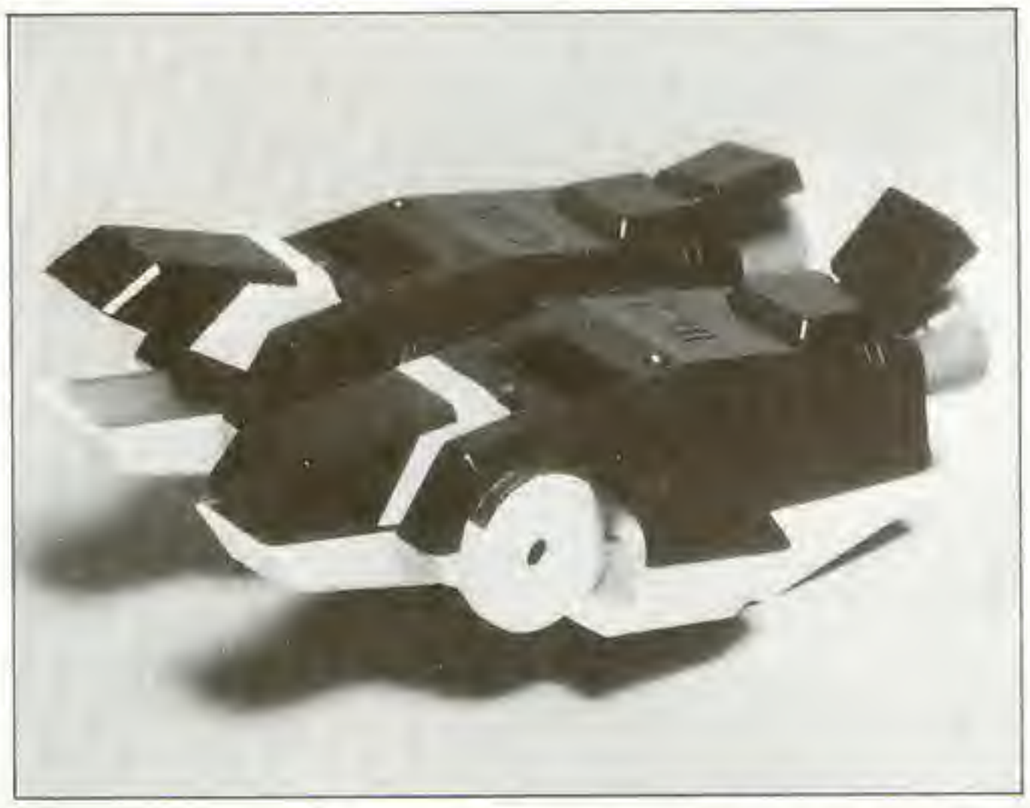
●塗装

最近ガンダム系のMSは、スラスターやインテークなどの色が各所に散らばった感じで(それも原色!)、かつてのRX-78のように純然に"白いモビルスーツ"の感がなくなってしまい、仮組みの時にも、黄、青が別々存在してオモチャくさい印象がありました。故にイメージ的にニュータイプ'86年5月号のイラストのように旧ガンダムの配色に戻してやろうと思っていました。先月号の鳴君のダブルゼータの場合は、同じイラストからプロポーションを求めたのに対し、私の場合は色をイメージソースの観点が異なることがわかるでしょう。

使用色については、白は少々明度の低い色ということで鉄道カラーの方から灰色1号、各部インテーク・スラスターなどはモノトーン化してねずみ色1号、青は近鉄ダークブルー、コア・ファイターも旧コア・ファイターの配色を再現して赤をメインとしており、こちらの方がいかにもと思いませんか？　バックパックはネイビーブルー





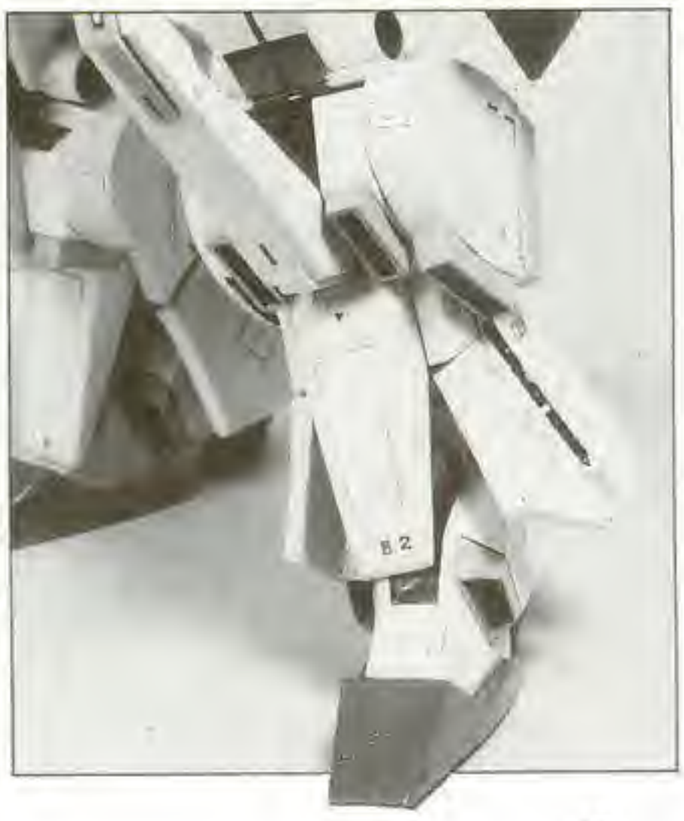




▶いかにキットのバックパックがいいかげんか分かる。半分以上作ってやらなくちゃならない。

◀新造された腕は1/100のMKIIの手を流用。変形中の状態だが下腕内側のフタはキットにはないものだ。





▼▶すねカバーは開いて良し、閉じて良し。どっちもピタリと決まってうれP!!

◀すねのアーマーはこんな分に蝶番が入ってる。こんなの参考にして作る奴いるのかなァ。

と全体的に落ちついた感じの配色としました。

●武装強化案パーツ

さて、キットのインストに描かれているGフォートレス武装強化案のパーツですが、基本的に改修を行なったZZに装備すべく製作しました。また写真ではわかりずらいのですが、予定通り電装を仕込み完全変形発光モデルとしてあります。では各パーツの説明に入りましょう。なお、対談させていただいた明貴美加先生に、そのパーツのコンセプトや、使用方などについて話を聞いたので、その事も織り混ぜていきましょう。

1) ハイパー・メガランチャー

Zガンダムのように手で持てるランチャーに可変できるそうでして、決してそのシルエットからスーパー・バルキリー（映画版）のような使われ方はしないそうでして、モデルはバルサ原型のバキュームパーツと流用パーツにて構成したもので、とにかく巨大！

2) ミサイルランチャー

Gフォートレス下面に付くポッドは本来23話で大気圏突入の際、バックパックをはずして運用した為に武装をオプションで付ける必要が話の都合上、コンテの上で描かれ、設定されたそうですが、実際には使われず、強化案の方に描かれましたが、対クイン・マンサ用として武装強化した際に改良型のスプレーミサイルポッドはMS形態では肩スラスターが変形できなくなりますが、そのままの形で使用するそうです。（MG本誌11月号のP.25右上でバカをやっている私が手に盛っている状態となるわけです。）これはプラ板の箱組みでして、一応フタが開きミサイルが入っています。このような左右同じパーツならマスターの型を0.5mm厚で作り、1.0mm厚などのプラ板に積層（瞬間接着剤で点付け）してヤスリで仕上げれば、同じ大きさのが多く作れます。

3) プロペラントタンク

オールバキュームで、左右対称型でバルサ原型は各々必要でした。こういった曲面構成のパーツは考え込むより、せっせとバルサを削ってバキュームした方が早いと思います。

4) 胸部パーツ

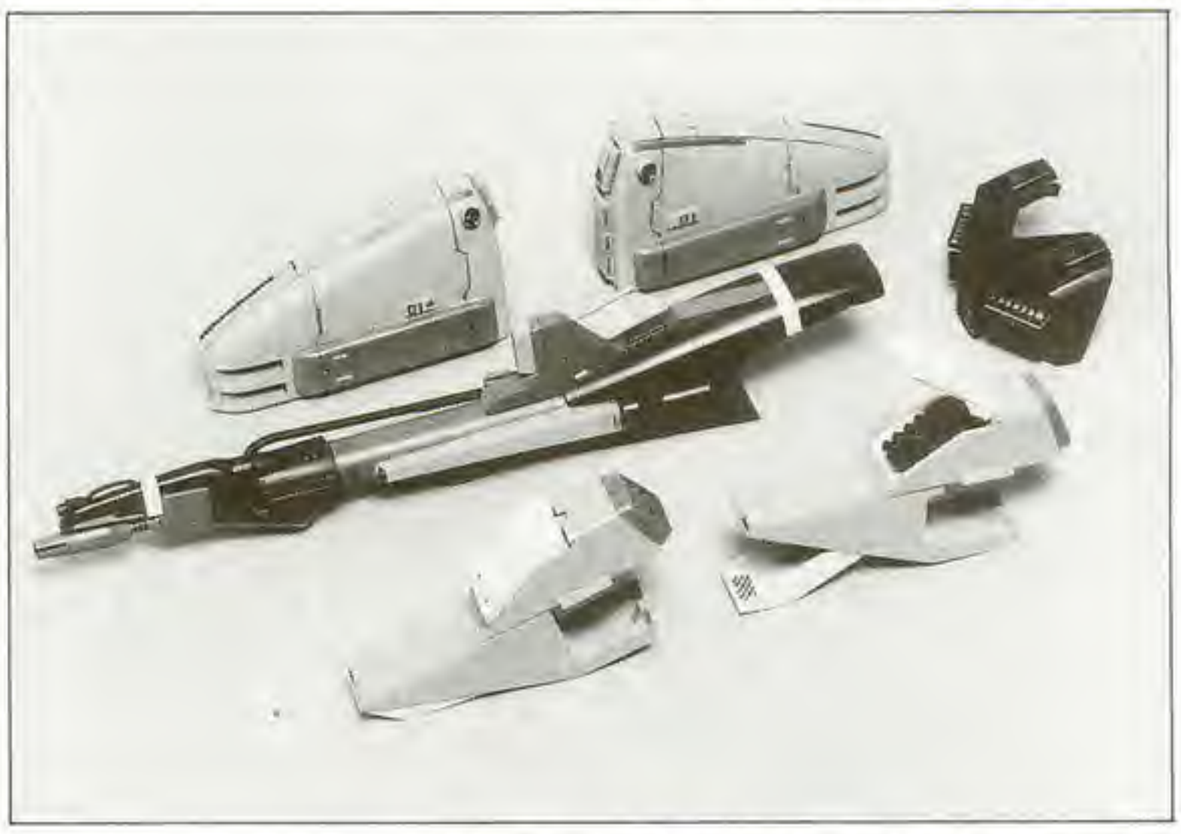
設定ではありませんが、自分勝手に作ったものでして、Gフォートレス時には裏面がモロに露出してしまい一番弱い所だと思ったので追加したパーツです。これは安値に胸部パーツをもう1つ付けただけですけれど、予備のパーツがあるはずですから、それを装着するはずです。変型の際には爆発ボルトでボン！　明貴先生もコアファイター部の装甲強化は考えていたようで意見が合いました。フルアーマーZZの装甲にも、そのアイデアは生かされています。

5) 電飾

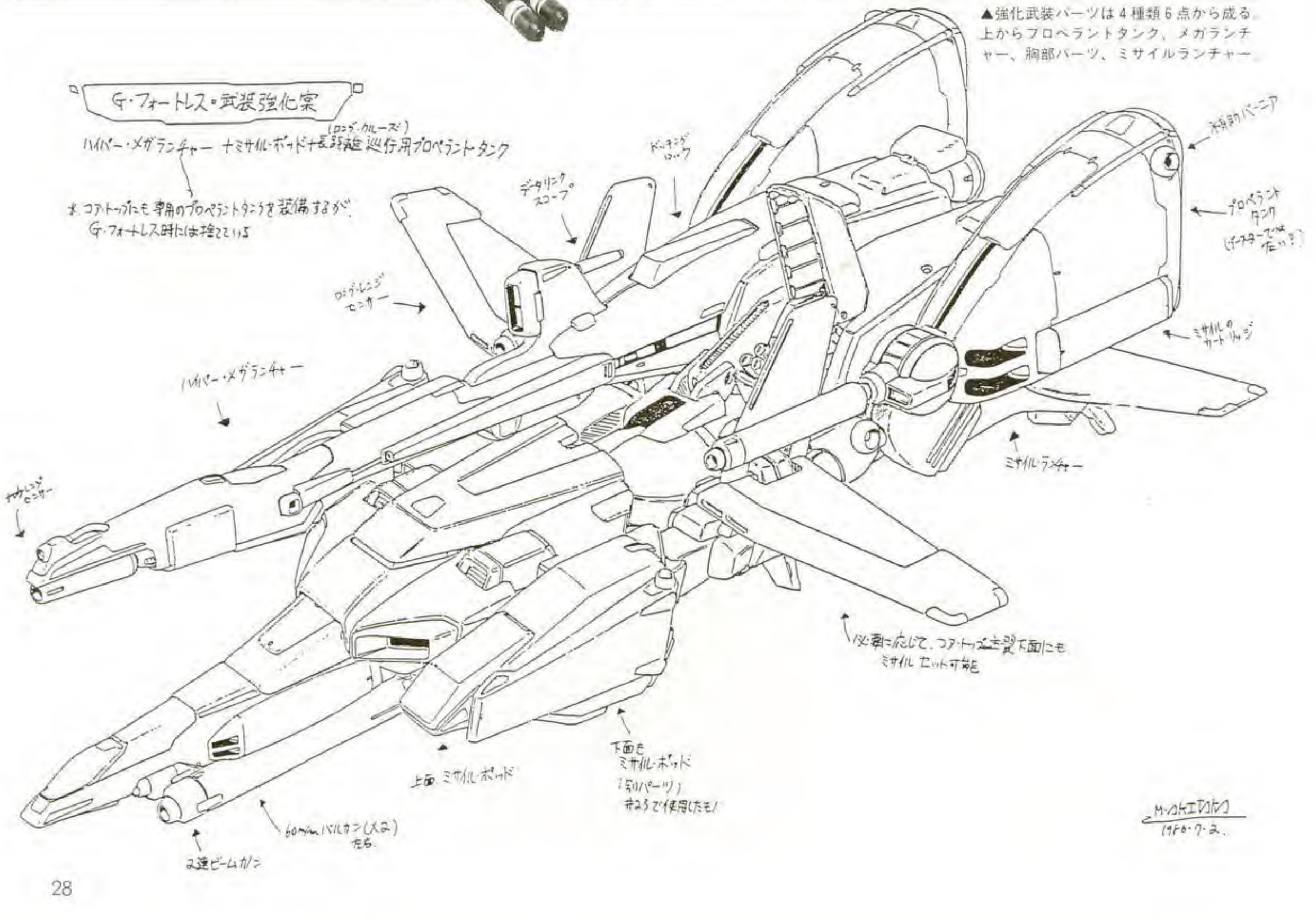
乗外最近のMSは関節が多いので、電池の収納がきつく、今回もバックパックに電池（単5×4）を集中配置しています。発光は翼端灯など14ケ所で、DIPスイッチによる操作です。

以上のように広範囲の用とに使用できる極めて多機能MSですが、最後はフルアーマーZZといきたいですね！





▲強化武装パーツは4種類6点から成る。上からプロペラントタンク、メガランチャー、胸部パーツ、ミサイルランチャー。



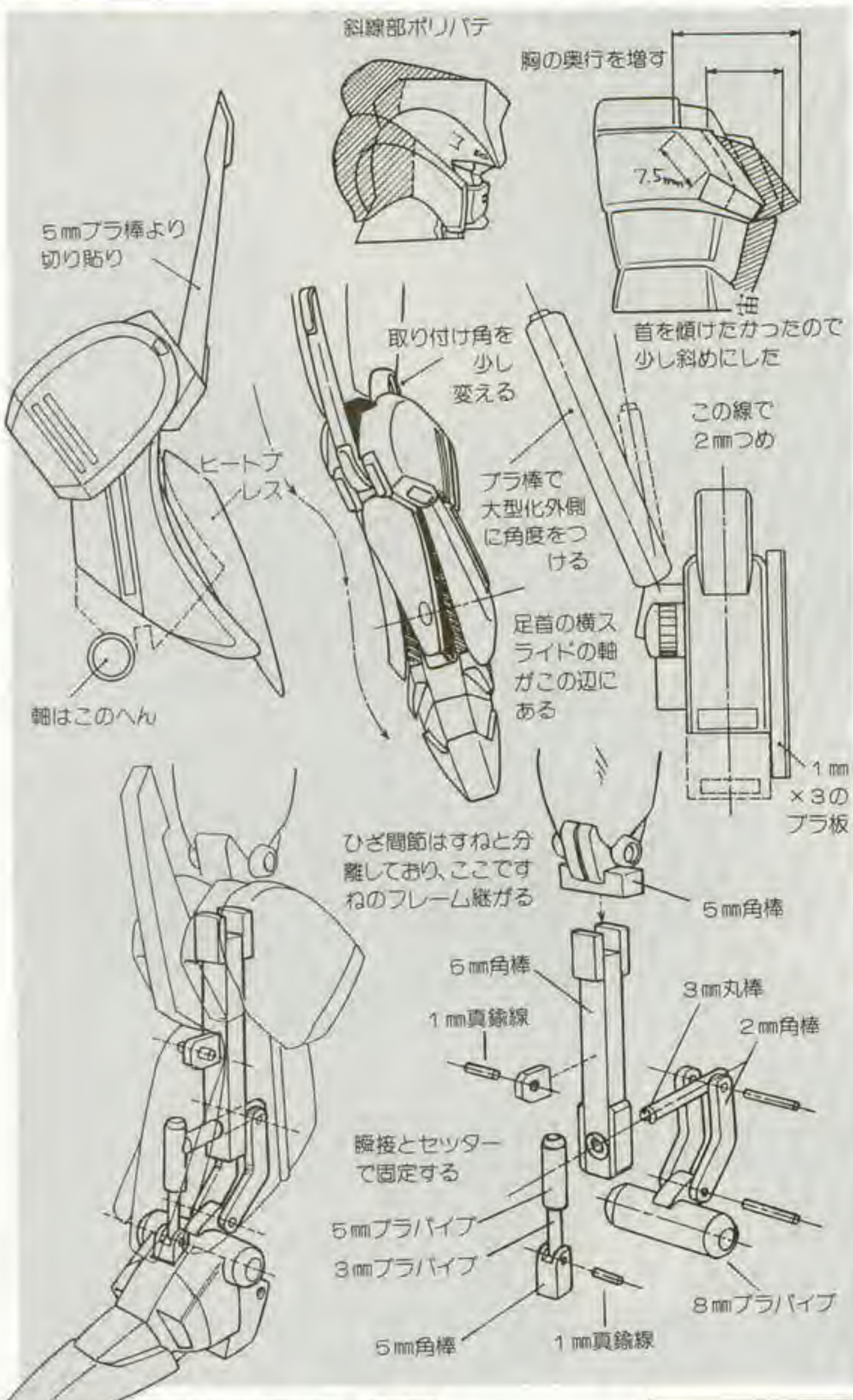
エウーゴ MSZ-010

ZZガンダム

1:144スケール・キット

嶋 義信







◀大きく延長されたすね。足首は図もあわせて御覧下さい



▶四方に拡がったポーズが良く分かる写真。特に左脚のラインに注意して下さい

こんにちは、幾松三番・嶋です。あーんな奴がＺＺ作んの！と思ってる方も多々いらっしゃるでしょう。しかし私はサイコIIでの汚名と屈辱と亡霊を払い除けるため、ガンダムにおおしくたち向かうとにしたのです。

今回のコンセプトは〝ＺＺにＲＸ-78の影を落とす〟です。なんだか偉そうに聞こえますが、要は旧作のガンダムが今でも好きだ、ということです。

Ｚが航空機なら、こちらは重戦車。そいつが変形合体してしまう天下無敵のＭＳですが、1/144キットはＭＳ形態のキットですので、とりあえず変形は考えず、重装型っぽいイメージから、運動性を追求した様なプロポーションで作ってみました。

それでは実際の工作について話を進めてゆきます。今回はみんなで文章はわかり難いから図にしようと言っていたので主な所は図にしました。

では上から見ていきます。

まず頭部

図の様にポリパテで後頭部を大きくし、全体に大きくなった体とのバランスをフォローします。アンテナはプラ棒で作りかえ、マスクは角度が急になるよう少し削り込みました。

胸部

ここは図を見てください。キットは面が本当に平面なのでプラ板を厚めにはって削り込んで曲面にします。僕の印象ではバンダイのキットは全体に表現が硬くて小じんまりしている様な気がします。さらにインテークのパーツにも外側にプラ板を貼って胸の形に合うようにしました。

腰まわり

前のスカートは切り離し、プラ板を裏に貼ってから角度を変えて取りつけてやります。サイドアーマーの裏もプラ板でふさぎます。

脚部

太ももは接着線で２ミリ（ぐらいだったと思う…。）幅つめ。

スネは今回いちばんいじった所だと思います。図を見て下さい。ＺＺが細身になったのはこの辺の為で足首がかなり浮いています。膝のランディングギアとすねのアーマーは作りかえました。両方とも長くなっています。すねの中の可動フレームはちゃんと作りました。シリンダーも動く様にしました。足首が前後にスイングする時は、軸が２つありかつシリンダーもあるので都合、可動軸が３つある事になり少し複雑な動きをします。足首はフレームと接合するように合わせて、つま先に1ミリプラ板をはりました。これは簡単だしつま先は細くなるし足首も大きく見えるようなのでふつうに作る時にもいいかもしれません。

腕部

肩バインダーは大きく作り直しました。この腕は裏打ちしてから削り込み柔らかみを持たせ、腕のバインダーは思いっきり大きくしました。

ライフル

ここは単純に８ミリパイプを差し込んだだけです。あと銃身の長さは私の場合、銃としてバランスだけでなく、全体のフォルムやシルエットとしてバランスがとれる様に気を配っています。カッコよく言えば空間構成って言うのかな？作例は放射状に大きくなっているので手を広げてポーズをとった時にシルエットが円を描くようにしました。

バックパック

ここも図を参照して下さい。スマートなＭＳにでっかいランドセル（なつ懐かしい響きだ）って似合わない気がしたので小型化しました。ダブルキャノンは大型化しました。ここも長さのきめ方はライフルに順じます。

塗装

旧ＲＸ-78と同じ様に、白いガンダムにしたかったんで白の比率が高くなっています。でもＺＺってホントは白じゃないんだよね。それが嫌いだったんで白くしたんだけど、黄色い所は黄橙色で、赤い所は赤とシャインレッドを７：３で混ぜた上にそれを少し白で淡くしたものです。青い所はインディブルーとサンダーバーズカラーの青を４：６ぐらいで混ぜました。

完成して……

もう気付いた方もいらっしゃると思いますが、ニュータイプのイラストが基になっています。設定画はほとんど見ていないので〝ついてないパーツとかあったりするかもしれない…。感想はカッコよくなったんじゃんという感じですね。良かった良かった。

エゥーゴ　MSZ-006　Zガンダム

ウェイブライダー・モード

1:100フルスクラッチ・ビルド

星野利章

私は宇宙戦闘機の類が大好きで、昔はよくオリジナルデザインのファイターをつくってたりしてたのでした。(MG'85年11月号11ページ右下を見てみよう。オリ戦コンテストで準入選にはいってたりする) そんなわけで私は小林ウェイブライダーが大好きです。こいつはどー見たって戦闘機ですから。間違っても手が出て脚が出て……なんてことはないと思うのですが、いかがなものでしょう？

知らない人がいらっしゃると困るので、小林ウェイブライダーについて少々説明を。MG別冊「ガンダム・ウォーズ」の小林誠先生のショートコミックに登場、最近ではNT誌'86年10月号付録のガンダムチームのポスターで端の方に飛んでます。Zウェイブライダーの上下を逆にして大砲を付けたヤツなのですが、これがとーてもカッコいいのです。(いつもながら小林先生のセンスの良さには驚かされます) カッコいいからつくっちゃおう!!というのが今回の作例なのでした。

●製作です。

作例はNT誌のポスター版を基本に、機首と大砲 (私はこの『大砲』という表現が大変好きだったりする) を長めに、流用パーツの形状をできるだけ生かして製作してあります。この手の造形はとっても楽しくて良いです。やっぱりプラモは楽しくつくらなきゃ。そう思いませんか。皆さん？

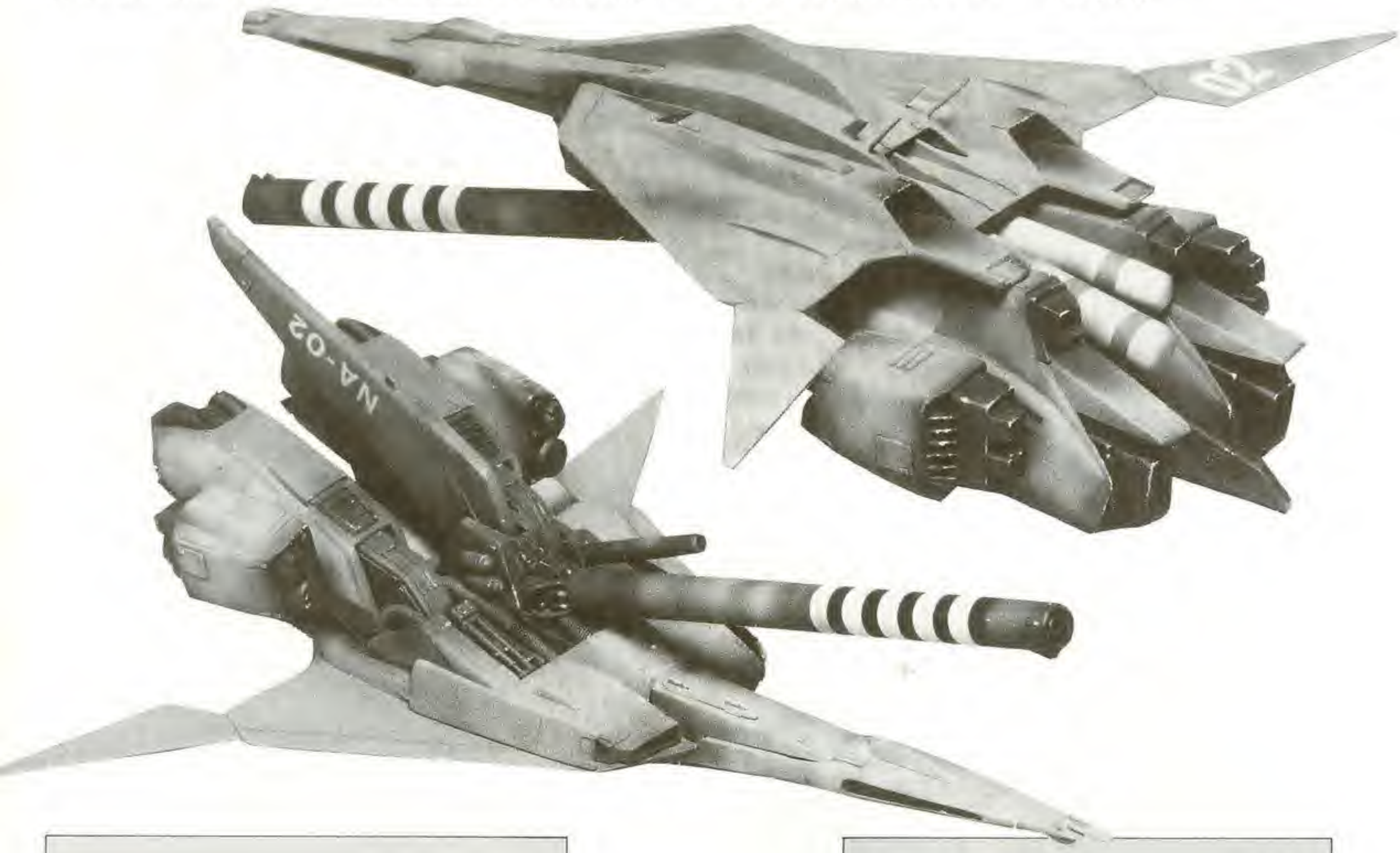
まず上面から製作開始。1:100Zのフライングアーマーのパーツを使い、あとはプラ板とポリパテ細工。シールドのパーツも使っていますが原型をとどめていません。下面はZの胸、ロング・テール・バーニア・スタビレーターのパーツ (それにしても長い。先日大学の講義に「金属酸化物半導体電界効果トランジスター」というのが出てきた。ま、どーでもいいけど)、タカラのスケートボーイの胴体等々。大砲は10㎜アクリルパイプ、中に5㎜プラパイプがはいっていて二重になっています。(砲口をよく見てね) エンジンポッドに1:72バトロイド・バルキリーの足を使ったら編集部で某運動靴のCMと同じだといわれてしまいましたとさ。ミサイルポッドもどきはほとんど元のパーツのままです。さて何のパーツでしょう？ヒントはアニメキットです。こーしてなんとなくフィーリングでつくってしまったわけだァ。

●塗装だよ

塗装もポスター版で。思い切りフラットです。基本色は水色部分はグンゼ特色323番、インクスポットと下面のグレーはグレー75。ゴチャメカは黒+銀。この上にグレーの明度を上げたものと落としたものを全体の調子を見ながらスプレー。さらに限りなく黒に近いグレー (これも明度を三段階ぐらいに分けて) を部分的にスプレー。このテの塗装は塗料をかなり薄めに溶いて幾度かに分けてデリケートに塗らないと、とんでもないことになるので要注意です。あとはエナメル系でスミ入れとサビ汚し、大砲のラインはタイガー戦車のマネです。ロゴはインレタを使用しました。"NA-02"の"NA"は"ナの国"の"NA"です。どーだ、まいったか!!わっはっは。どわどわどわ。

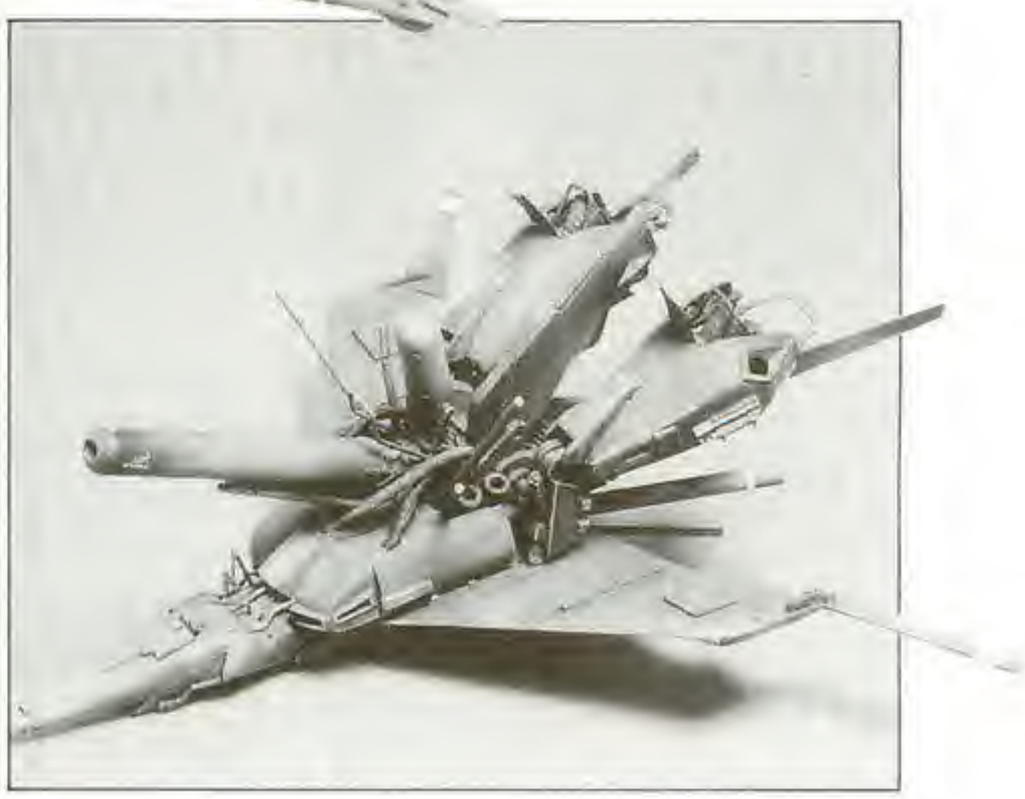
つーわけけで今回はおしまい。

ほんじゃね。





◀▶モデルは赤羽一宏氏製作の、1:144ウェイブライダー。イメージソースは同じだが、作り手によってここまで変わってしまうのが楽しい。1:48F－16の主翼、1:144バウ／メタス／Zガンダム等のパーツを持ちいたミキシングビルド。



ネオジオン　NZ-000

クィン・マンサ

1:220フルスクラッチ・ビルド
新井智之

最終モビルスーツ、クィンマンサであります。これをやるときまったのは、準備稿を見せてもらったときだったのですが、そのときのクィンマンサはほとんどオーラバトラーだったんですね。ぼくとしては、この準備稿の方がやりたかったのですが、決定稿も後がカッコイーので決定稿クィンマンサに決めました。で、最終MSでもあるし、これは力を入れてつくろーと思ったわけなのですが、その前に1：100アイザックはやらされるわ、時間はないわで大さわぎ。毎日あさのさんの電話攻撃を受けて、もう死にそうでした。(なんなのこの人は)

今回の製作方法は今までとちがってすっごくいーかげんなもんです。とにかく時間がなかったので、足首、すねも、腰、胸、肩と肩のつけ根、腕、ひざ、頭をまず同時に作り始め、それから肩バインダー、しっぽ、ファンネルコンテナを作りだし、それぞれ塗装して編集部に提出する2日前初めて全部を組んでみたという、おそろしく無計画かつでたとこ勝負の作品です。

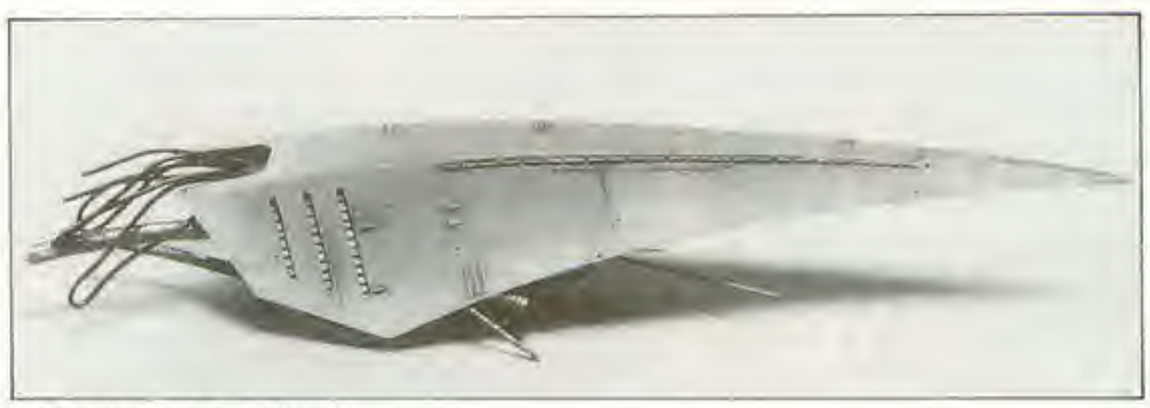
設定によるとこのクィンマンサ、全長40m以上のサイコ級大型MSなので、今までよりディティールに力を入れなくてはならず、あさのさんといろいろ相談してみました。その結果アンテナを多めにつけ、リゲルグなみにのばしプラ棒をはってプラ板をはってすじぼって、つや消しで塗ろうときまりました。しかし、時間があまりにもなく、バインダーやスカートの内側のディティールが、おろそかになってしまいました。(うーんもっと時間がほしかった)

製作　足首　中央のフィンのついた部分以外はすべてキャストの複製品です。原形はエポキシパテのけずりだしです。

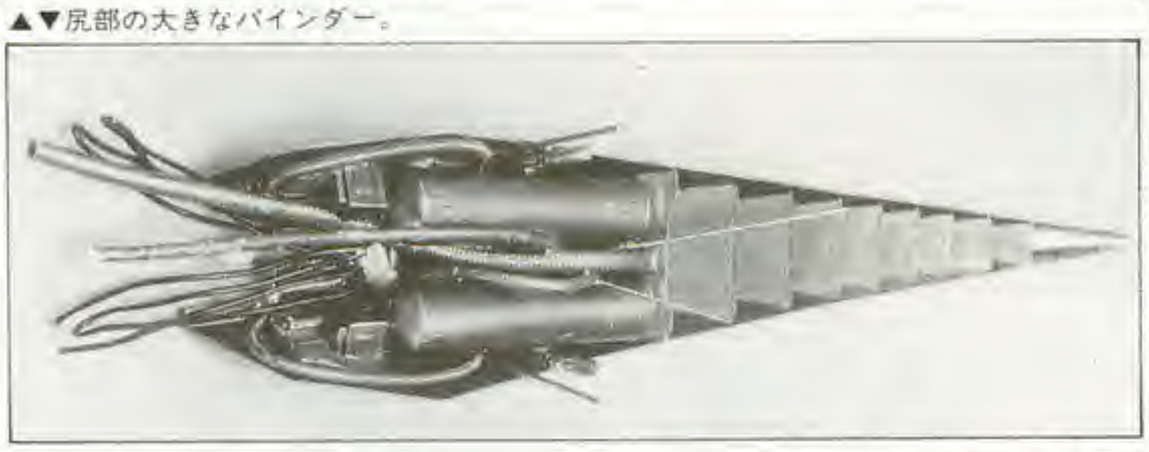
すね　ここもキャスト取りしています。原形はエポキシパテです。初めはヒートプレスでつくろーと思っていたのですが、前後のつながりが難しいのでこーしました。両サイドについているスラスターはヒートプレスです。

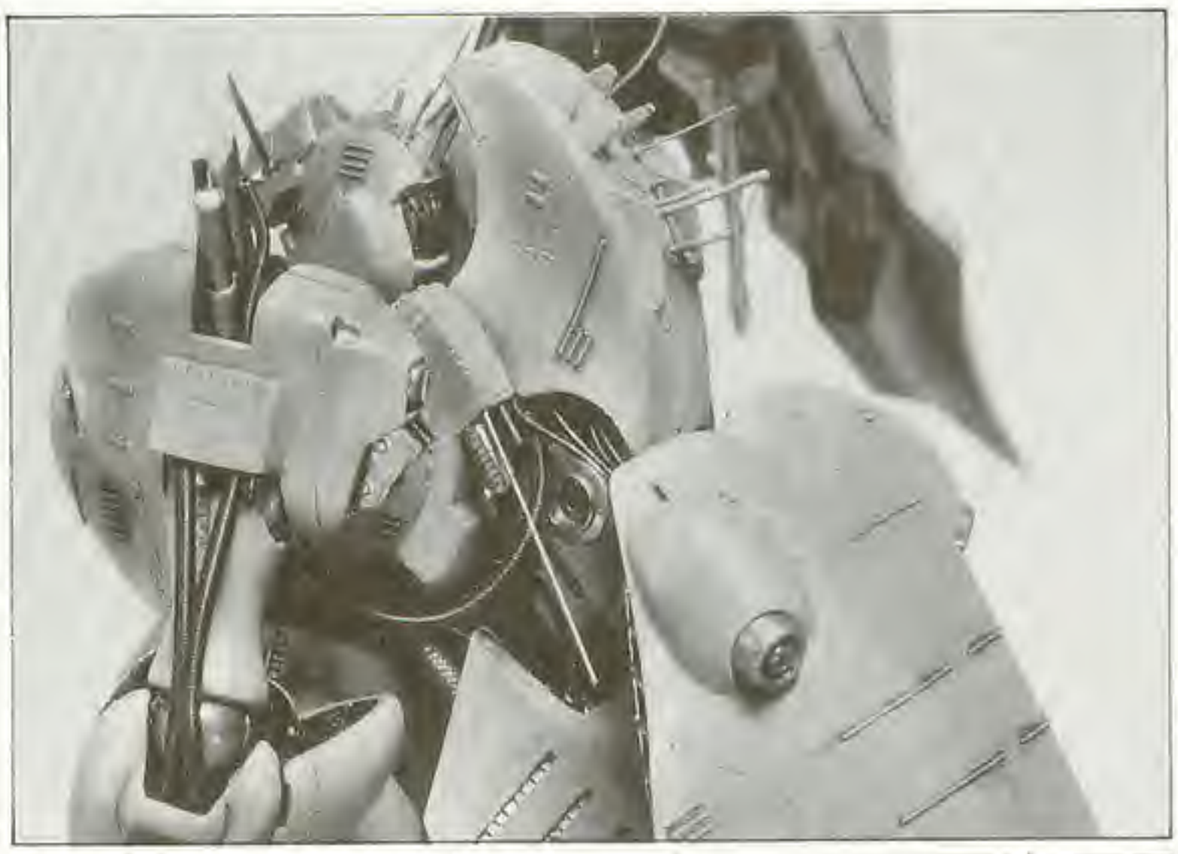
もも　ここは左右同一物ではないので両ももの外側をあわせた形の原形をエポキシパテからけずり出し、キャスト取りしたものの腰とのジョイント部をけずってやる方法をとりました。ひざあてとひざ関節もキャスト取りで、原形はエポキシパテです。

腰　これもエポキシパテ。ももとのジョイント部もエポキシパテです。腰の前部アーマーはヒートプレスでラバー



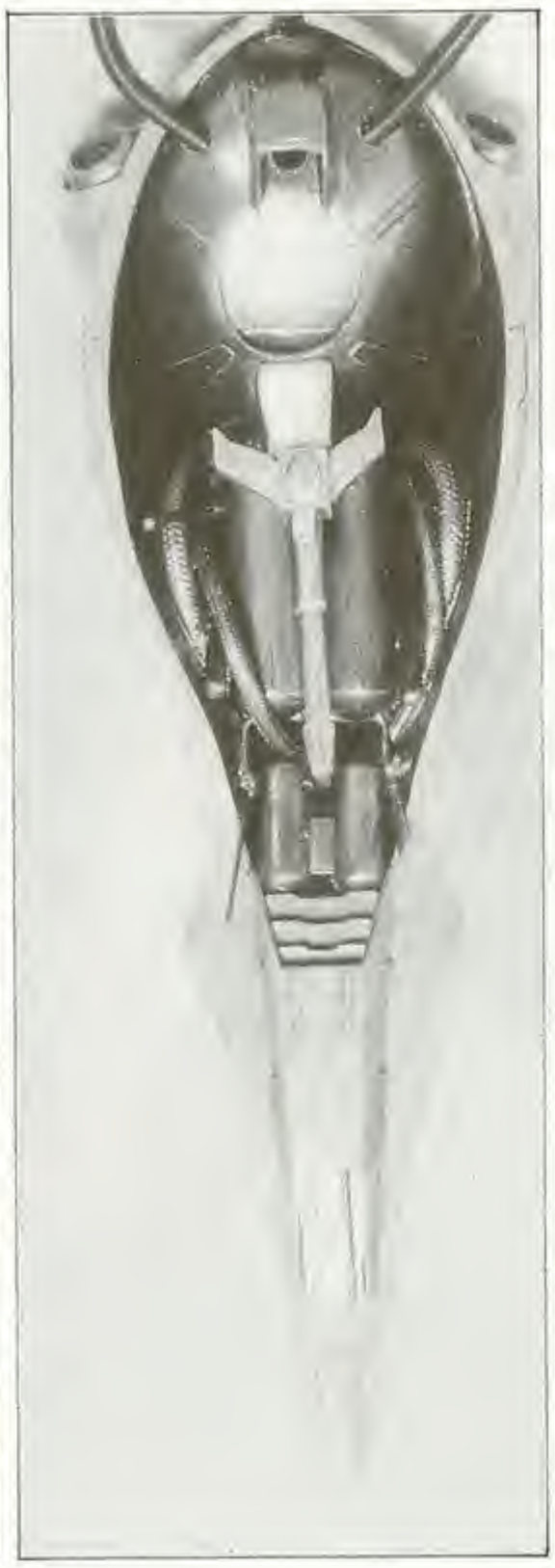
▲▼尻部の大きなバインダー。





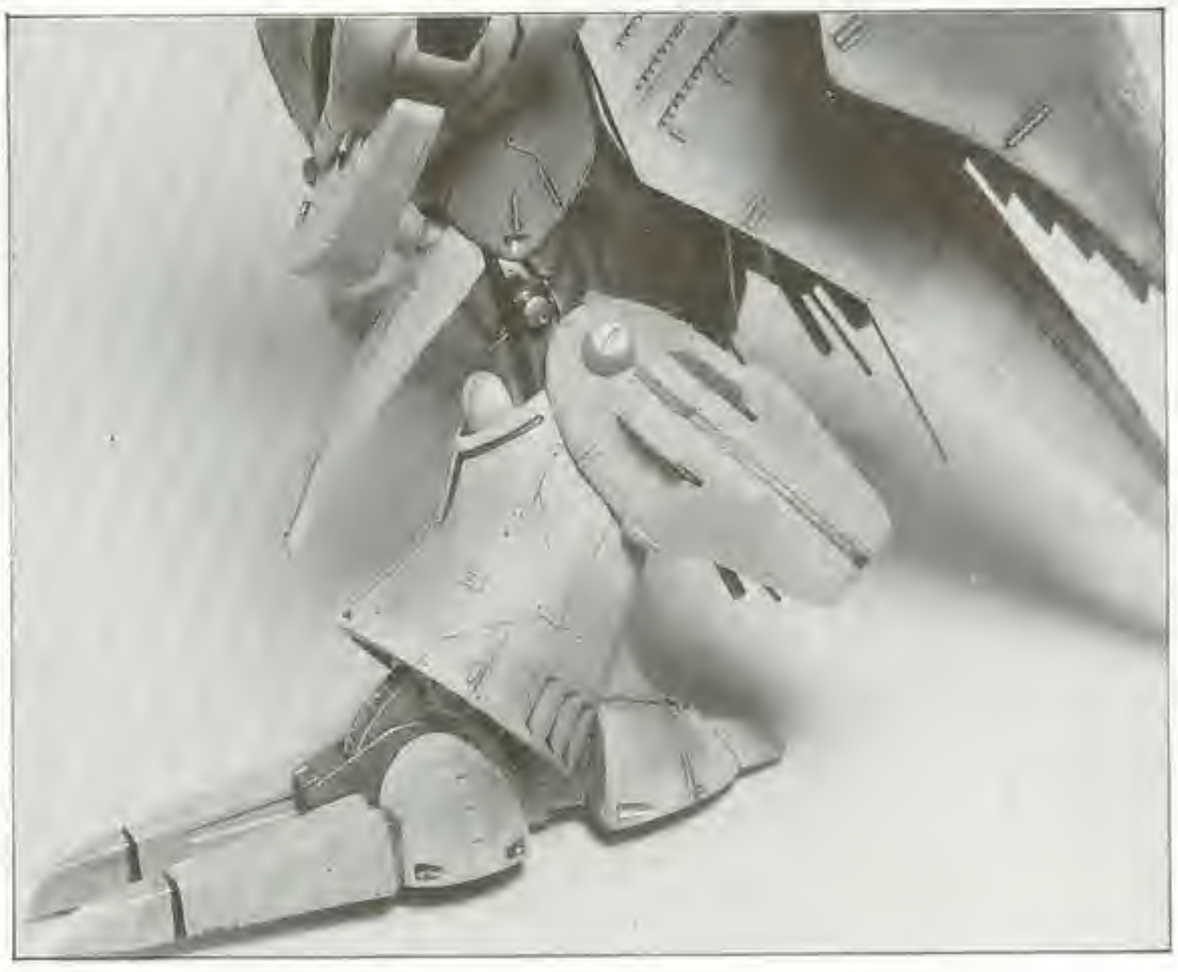
▲肩ブロックの型は他の写真では分かりづらい筈だ。ファンネルコンテナ取付部も見てほしい。
◀肩バインダー。







▶頭は設定より前後に延ばして作った。
▼すね外側、足首のムーバルフレームも、新井ディティールの嵐である。



状の部分および腹部ジャバラはエポキシシパテです。

胸　ヒートプレスです。サイドについているビーム砲は流用パーツにプラパイプを入れたもので、つけ根はエポキシパテ。肩との接続部はヒートプレスです。首後方のカバーはプラ板のはりあわせです。

肩　ヒートプレスです。前後に3枚づつフィンを入れています。

腕　ここもキャストの複製品です。原形はエポキシパテ(エポパテばっかし)手は1：100ハイザックの指を使っていますが、指4本しか入らなかった…。(無計画の反省その一)

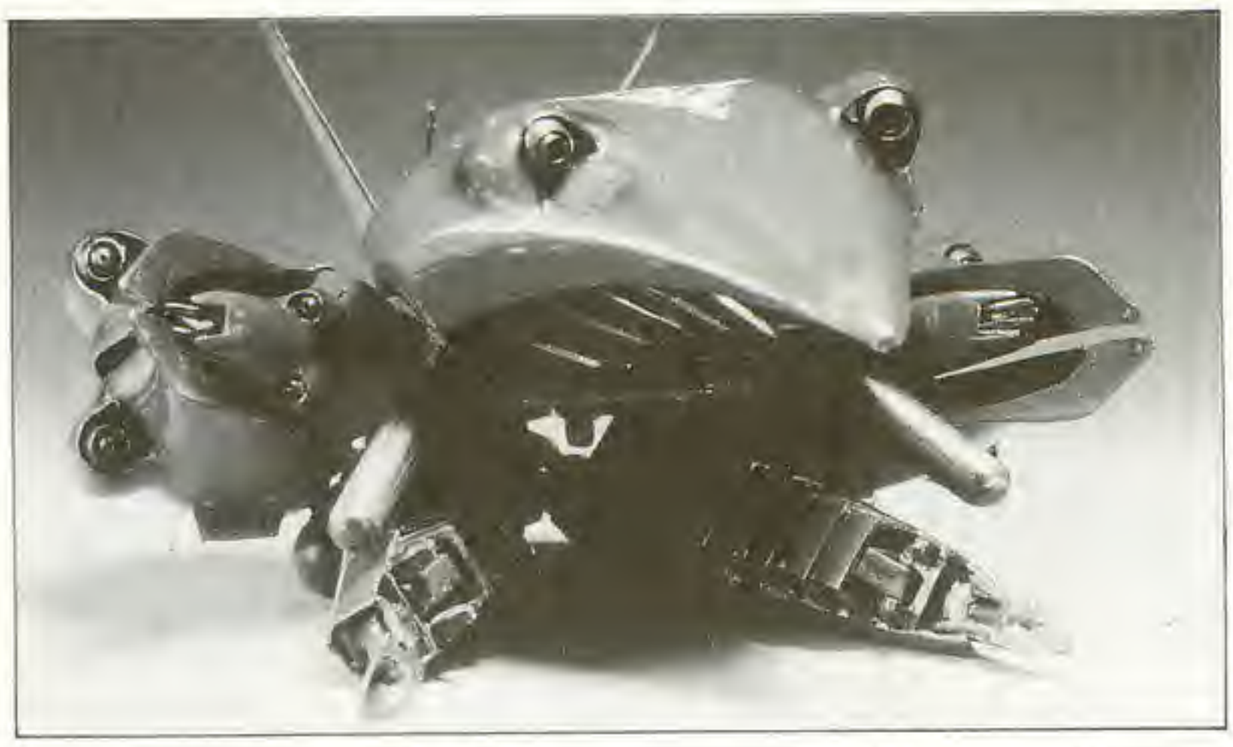
頭　まずエポキシパテで設定どーりにつくってみたのですが、とちゅーで前後にのばそーっと思い、後頭部を大きくしおでこをのばしたら、少々頭が大きくなってしまった…。(無計画の反省その二)　二本のアンテナは真鍮パイプです。のどはエポキシパテのけずりだしです。

その他　肩バインダーはバキュームフォーミング。先端のノズルはプラ板のはりあわせです。内側の肩との接続部はヒートプレスです。ファンネルコンテナも表・裏ともバキュームしました。スラスター部はプラ板のはり合わせです。しっぽはプラ板で少々長めにつくりました。

塗装　本体色は、ラッカーの312番グリーン＋ホワイト＋グレーと、グリーン＋ホワイトによるロービジ風。(ロービジって何だ？誰か教えてくれ)　バリバリのフラットです。で、そのあとエナメルのフラットブラックで軽くよごし。(ティッシュペーパーで)　うすいグリーンは、ダッグエッググリーン＋グリーン＋ブラック。つま先やおでこはエナメルのゴールドです。関接部はいつものエナメルのクロームシルバー＋ブラックです。

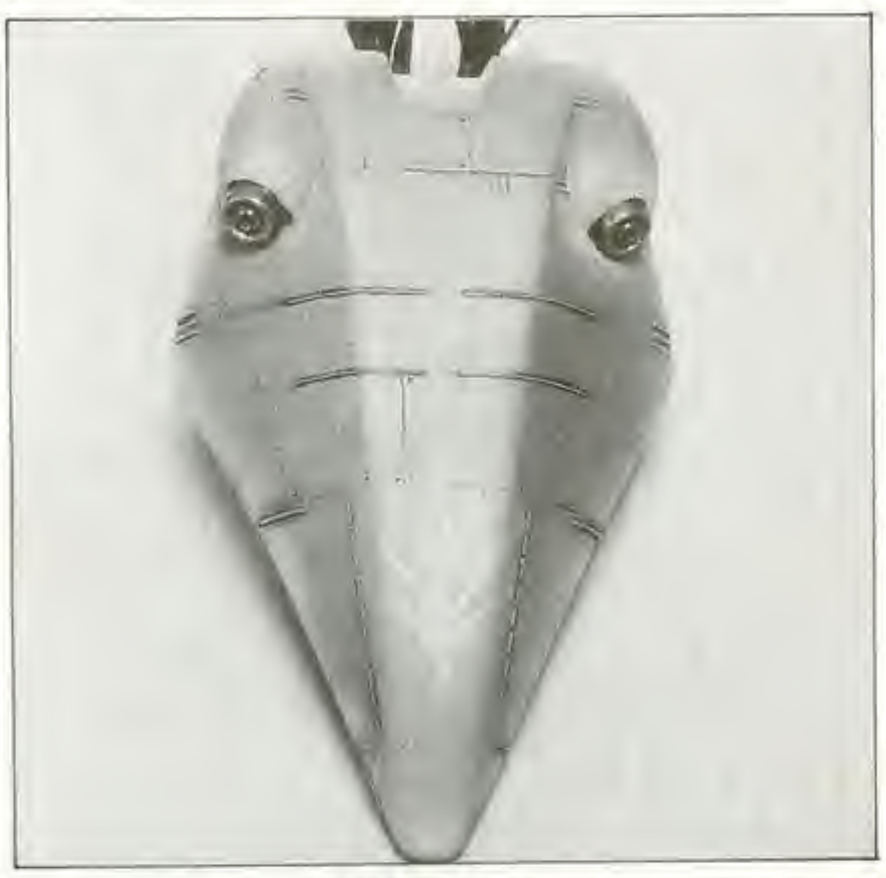
とにかく大急ぎでつくったもんで、すっごく不満がのこっちゃいました。やっぱりスクラッチは時間をかけたいものです。



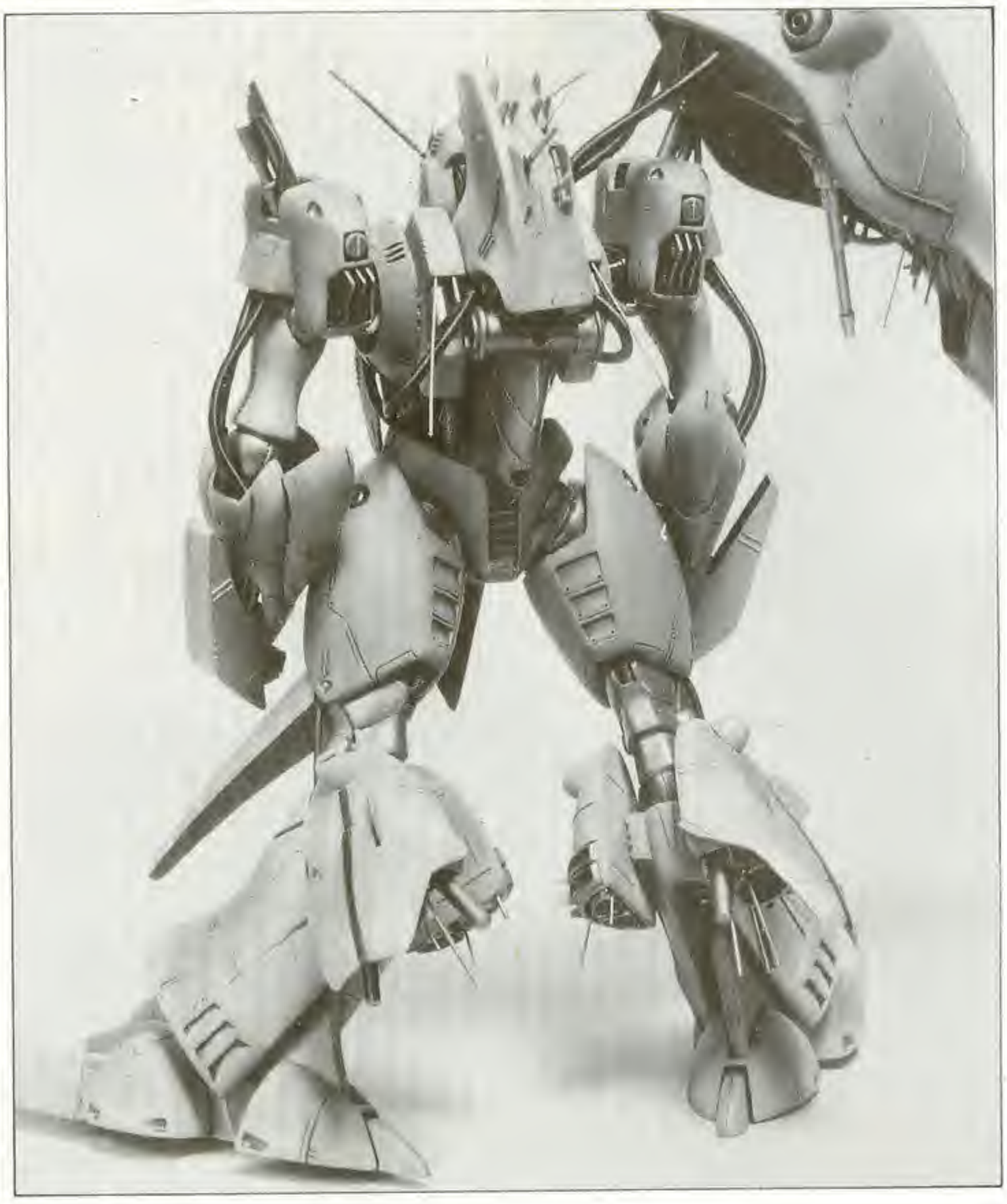


◀▶近藤/鳴版キュベレイである。(別冊「プロジェクトZ」で描き下ろされた、近藤キュベレイを立体化、MG'86年4月号に記事)このファンネルコンテナを基にクィン・マンサのコンテナがデザインされている。この頃からワニさんの面影がある。
◀背中のファンネルコンテナ。
▼ファンネルコンテナを取った背中、腿、すねの裏側も手抜かりない。









NEO ZION NZ-000

QUIN-MANTHA

1:220 SCALE/FULL SCRATCHBUILD
MODELING BY Tomoyuki ARAI

SPECIFICATION
■DIMENSIONS
●HEIGHT/42.10m
●HEAD HEIGHT/39.20m
●WEIGHT/143.20t
●EQUIPPED/264.70t
■ARMAMENTS
●MEGA BEAM CANNON
ON THE FOREHEAD ×1
ON THE CHEST ×2
IN THE HANDS ×2
ON THE BACK ×2
●PSYCOMU CONTROLL FUNNEL
●BEAM SABRE ×2
●INCLINING BEAM SYSTEM



ネオジオン軍がニュータイプ用に開発した最終型モビルスーツがクィン・マンサである。外観からも分かるように、サイコガンダムサイズのボディに、キュベレイのファンネル／サイコミュ・コントロールシステムを合体させた恐るべきモビルスーツ。全身に7基のメガ粒子砲を備え、ファンネル搭載量はキュベレイタイプの2倍以上であると思われる。加えてビームサーベル、メガ粒子偏向器をも装備した、まさに史上最大最強の人型機動兵器である。











グレミー・トトとブル・ツーが共同して乗り込むクィン・マンサの1：220スケール・フルスクラッチビルド・モデル。両肩のバインダーを始め、ファンネルコンテナ、スカート、ブレストアーマー、ニーアーマーなど、全身の約70%にバキュームフォームによるパーツを使用し、各ブロックのコアとなるパーツに装着している。ボディ表面のディティールは、40ｍクラスという設定全高を考慮し、極めてハードな処理が施されている。塗装は基本色のグリーンをフラットにし、各部にセミグロス、グロスを配してアクセントとしている。



NEO ZION AMX-011

ZAKUIII

1:100SCALE/FULL SGRATCHBUILD
MODELING BY Yoshinobu SHIMA





SPECIFICATION
■DIMENSIONS
●HEIGHT/23.90m
●HEAD HEIGHT/21.00m
●WEIGHT/44.20t
●EQUIPPED/68.30t
■ARMAMENTS
●SHORT RANGE BEAM CANNON
●WAIST BEAMGUN×2
●BEAM RIFLE



ジオンの名機・ザク(II)の、真の後継機にあたるのがこのザクIIIである。シルエットこそ酷似してはいたものの連邦開発のハイザックと違い、ジオン純血のザクとしての期待をこめて開発された。固定兵装として前部スカートにメガ粒子砲を2門装備、命中精度の向上を計るなど信頼性の高い機体を目指したが、すでにニュータイプが戦況を動かす今となってはドーベンウルフに量産を譲るしかなかった。ラカン・ダカランの手に委ねられたこのザクIII、結果的に破れはしたもののパワーではＺＺガンダムを完全に圧倒していた。

バルサ材を芯にしてヒートプレスされたパーツを多用した、1:100スケールフルスクラッチ・モデル。膝から下、肩当て等を意識的にボリュームアップし、放射状に拡がるポーズでそれを強調している。バックパックはマシュマー機からのデザインアレンジによる物。



NEO ZION AMX-011MC
ZAKU III

1:144SCALE/FROM A BANDAI KIT"ZAKU III"
MODELING BY Miyuki YOKOSHIMA

SPECIFICATION
■DIMENSIONS
●HEIGHT/23.40m
●HEAD HEIGHT/20.95m
●WEIGHT/46.70t
●EQUIPPED/70.50t
■ARMAMENTS
●WEIST BEAM GUN×2
●BEAM SABRE×2
●HIDE BOMB LAYER
●30mm VULCAN



ドーベンウルフに量産の道を譲ったザクIIIであるが、マシュマー・セロは武装を強化し、航続能力を高めたカスタム機を作らせた。背部スカートにプロペラントタンク内蔵のエキステンション・ブースター、左肩にハイドボンブ・レイヤー内蔵シールドを装着し、腰のビームガンは外してサーベルになるよう改造され、加えて新設計の頭部にはバルカン砲も装備された。これらの改修は、ザクIIIの兵装バリエーションとして基本設計が終了していたものを大幅に採り入れたため、作業は比較的容易であった。

➡1：144スケールのザクIIIを改造したザクIII改。プロポーションに修整を加えた上で、マシュマー・カスタムに改修している。

⬇バルカン砲装備の頭部は、当然新造である。

➘腰には大型エキステンション・ブースターをマウントし、バックパックもカスタムタイプを装着し、戦闘行動時間をアップ。







NEO ZION AMX-014

DÖVEN WOLF

1:144SCALE/BANDAI KIT

MODELING BY Toshiaki HOSHINO



SPECIFICATION

■DIMENSIONS

- HEIGHT/25.90m
- HEAD HEIGHT/22.00m
- WEIGHT/36.80t
- EQUIPPED/74.50t

■ARMAMENTS

- MEGA LOUNCHAR
- MEGA CANNON×2
- BEAM CANNON×2
- ARM BEAM GUN×2
- INCOME BEAM×2
- BEAM SABER×2
- 30mm VULCAN×2 (300 ROUNDS)

ネオジオン軍はムラサメ／オーガスタ両研究所で開発された、サイコガンダムMk.IIのサイコミュ・システムを徹底調査・研究し、ニュータイプ能力をメカニックが補なう新システムを開発した。これを搭載し、サイコガンダムの準量産機というコンセプトで作られたのがドーベンウルフである。背部に搭載された有線ビーム兵器〈インコム〉、左右のビームハンドはサイコミュ・コントロールによるオールレンジ攻撃に多大な威力を発揮する。他にもロング／ショートレンジ・ミサイル（ガザD等と共用）、ビームサーベル、メガランチャーの装備が可能であり、そのためモビルアーマークラスの大型ジェネレーターを搭載している。型式番号の百の位に0が与えられるのは量産機であることを示している。

⬆頭部には30㎜バルカン砲2門を内蔵。ビームライフルは本体の胸部に接続し、大出力のメガ砲となる。

➡1：144スケールキットをインストラクションに掲載されているイラストに近づけるべく各部に改修を施している。カラーリングは一部変更してみた。

NEOZION AMX-004/017

QUBELEY

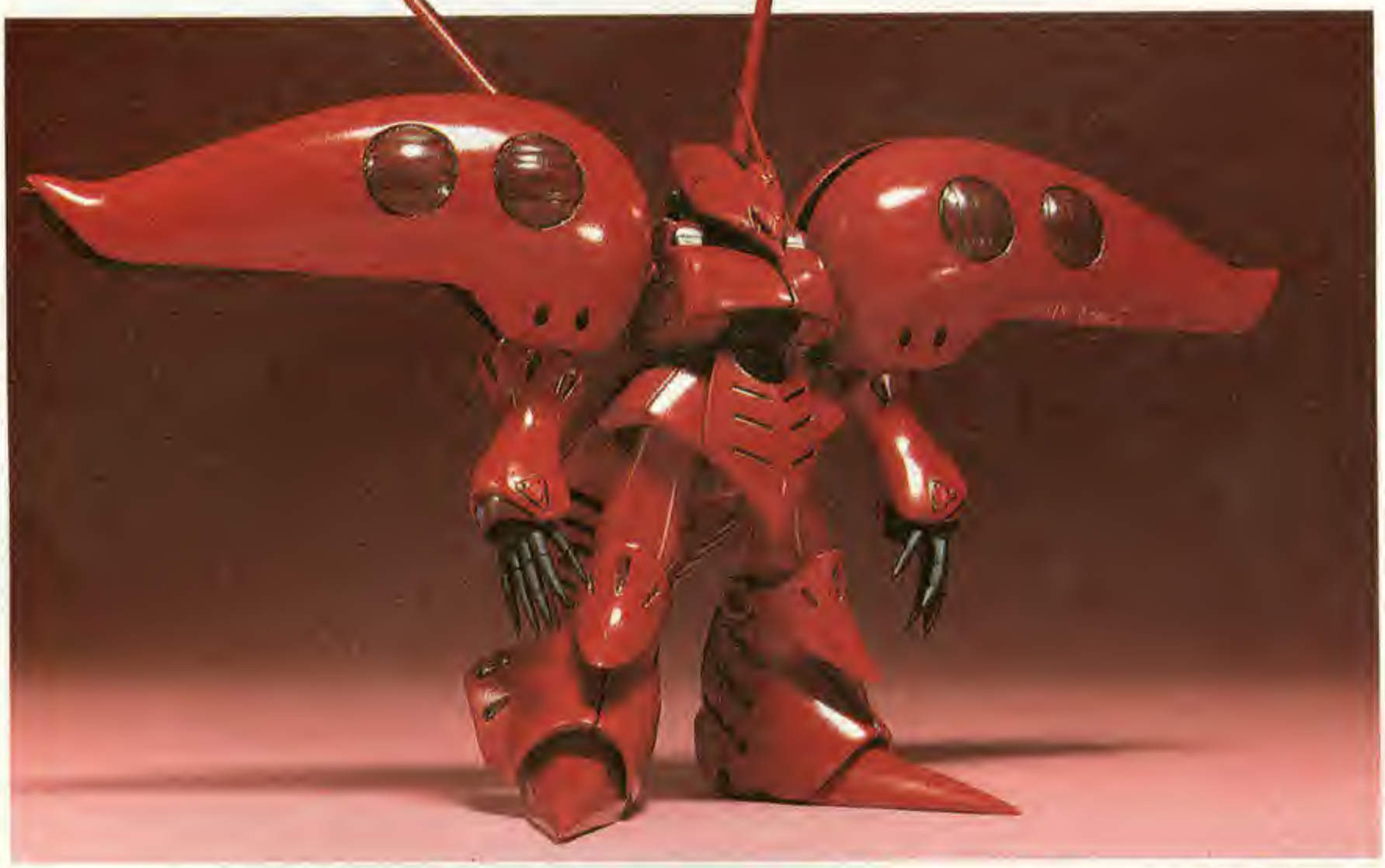
1:220 SCALE/FROM A BANDAI KIT MODELING BY Bond NEGIGASHIRA
〔QUBELEY II & Mk.II(MASS PRODUCTIONTYPE)〕
Masahiro ODA〔QUBELEY PROTO TYPE〕







SPECIFICATION
■DIMENSIONS
●HEIGHT／18.90m
●HEAD HEIGHT／18.40m
●WEIGHT／35.20t〔PROTO& II〕
38.70t〔MASS-PRO〕
●EQUIPPED／57.20t〔PROTO& II〕
59.70t〔MASS-PRO〕
■ARMAMENTS
●MEGA BEAM CANNON×2
●FANNEL BIT×10
●MEGA BEAM GUN×2〔MASS-PRO〕









〝ソロモンの亡霊〟として恐れられたラファ・スン少尉のエルメス。七年後、「アクシズ」と名乗ってはいるものの、実質上のジオンは再びその亡霊を生み出した。ＡＭＸ-004キュベレイ、一年戦争後七年の間に製造された事しか解かっていない、ミステリアスな機体である。背部コンテナに内蔵される計10機の〝ファンネル〟ビットと呼ばれるサイコミュコントロール式攻撃衛星は、まさにエルメスのシステムを受け継いだ物で、遠隔操作によるオールレンジ攻撃の威力は絶大な効果をもたらす。ハマーン・カーン専用機としてプロトタイプが製造された後、アクシズによって回収されたサイコガンダムＭｋ.IIのシステムを取り入れたキュベレイIIが完成、キュベレイシリーズは一応の完結を見る。が、ハマーン以前にサイコガンダムＭｋ.IIの設計図を奪取していたグレミー・トトは、クローン強化人間ブル・ツー用にキュベレイＭｋ.IIを量産体制に移し、無敵のニュータイプ部隊を編成する事となった。

1：220スケールしか発売されていないキットを徹底ディティールアップ。プロトタイプは小田雅弘氏の手による物で、飛行形態でポーズ固定。キュベレイIIとＭｋ.IIは蝶子頭ボンド氏（何者なんだ！）作。キュベレイIIは設定資料のプロポーションに極力近ずける工作を行なっている。Ｍｋ.IIは、初期稿と決定稿の中間を取った造形で、ショルダーバインダーには左右共前方に〝目〟がきている。（決定稿は、プロトタイプと同じに戻された。）バインダーは３機共ヒートプレスによる新造。

NEO ZION AMX-015

GEYMALK

1：144SCALE/FULL SCRATCHBUILD
MODELING BY Nobuo SUZUKI with Ikumatsutai



SPECIFICATION
■DIMENTIONS
●HEIGHT/25.50m
●HEAD HEIGT/22.00m
●WEIGHT/46.30t
●EQUIPPED/78.70t
■ARMAMENTS
●TWIN BEAM LAUNCHERS x2
●HYPER MEGA BEAM CONNON
●TWIN MEGA BEAM CANNONS x2
●MEGA BEAM CANNON x4
●TRIPLE MEGA BEAM CANNONS x2
●BEAM RIFLE x2
●TRI-GRENADE LAUNCHER x2
●BEAM SABRE x2
●CHILD FUNNEL x28

超高出力のジェネレーターと大推力のスラスターによって超重量の機体を機動させるというジ・オのコンセプトを発展させたのがゲーマルクである。胸部のハイパーメガ粒子砲を初めとし、全身に重武装を施しているため、手持ちの火器を必要としない。背部の2個のコンテナはマザーファンネルと呼ばれ、チルドファンネル28基を内蔵している。膝のビームサーベルなどの隠し武器も多数搭載した、動く砲台である。

上記の設定に基づき、ジ・オのプロポーションを大幅に採り入れた1：144スケールスクラッチモデル。マザーファンネルは二回り以上のボリュームアップを計ったため、1個で同スケールのガンダムクラスの大きさとなっている。表面はラッカーパテを塗り、鋳造風に仕上げ、ドイツ空軍風の塗色を用いている。基本工作を鈴木氏が、表面仕上げ、ディティーリング等を幾松隊が行なった。











旧ジオン軍、最後の量産型ＭＳ・ゲルググ。そのポテンシャルはRX-78以上と言われながらも、学徒動員のパイロットの腕では戦局を変えるまでに至らず終戦を迎えた悲劇の機体である。終戦直前に競作機として登場した(Ｙ)MS-15ギャンがネオジオンによってＲジャジャとして生まれ変ったように、このゲルググもＪ型・リゲルグとして再び陽の目を見る事となった。推力・燃料積載量の少なさをカバーする為に、ブースターとプロペラントタンクを兼ね備えたランドセルを装着、肩にはスラスター内蔵のウイングバインダーを装備する事によって、今日の目で見ても見劣りしない機体と成り得た。マシュマーの下に配備されたこのリゲルグは、イリア・パゾムの手によりその運動性の高さを見せつける事となる。

モデルは1：100ゲルググベースの、セミスクラッチ。新設定のパーツ新造はもちろん、基になるキットの全面改修も見逃がせない。設定以上に巨大なウイング・バインダーはバキュームフォーミングにより、バインダー内部には新井氏お得意のスーパーディテールが施こされている。

NEO ZION MS-14J

REGELGU

1:100 SCALE/FROM A BANDAI KIT"GELGOOG"
MODELING BY Tomoyuki ARAI

SPECIFICATION
■DIMENSIONS
●HEIGHT/21.10m
●HEAD HEIGHT/21.00m
●WEIGHT/43.70t
●EQUIPPED/82.60t
■ARMAMENTS
●MISSILE POD x1
(AMS-11S 18ROUNDS)
●GRENADE LAUNCHER x2
(1 ROUNDS)
●BEAM LANCER
●BEAM RIFLE









NEO ZION AMA-01X with AMF-02R

JAMRU FIN with MEGA-BOOSTER

1:100SCALE/FULL SCRATCHBUILD
MODELING BY Kenichi KUSAKARI

SPECIFICATION
JAMRU FIN
■DIMENSIONS
●HEIGHT/17.20m
●HEAD HEIGHT/15.00m
●WEIGHT/24.70t
●EQUIPPED/58.50t
■ARMAMENTS
●HIGH-MEGA CANNON
●TRI-MISSILE LAUNCHER×2
●MEGA BEAM CANNON×2
MEGA-BOOSTER
■DIMENSIONS
●LENGTH/28.30m
●SPAN/15.20m
●WEIGHT/10.80t
●EQUIPPED/45.10t
■ARMAMENTS
●MEGA LAUNCHER
●MISSILE LAUNCHER×2
(EACH 8 ROUNDS)
●MEGA BEAM CANNON×2
●BOMBER UNIT

ネオジオン軍初の可変モビルアーマーがジャムル・フィンである。当初、旧ジオン軍のビグ・ザム級に匹敵するモビルアーマーとして開発されていたが、戦局の進展にともない上層部より〝即戦力になる機体〟を要求され、その時点で完成していた胴体に急造の頭部、腕部、脚部を接合し、このような形態となった。こうまでして実戦に投入しようとした理由として、胴体中央部のハイ・メガキャノンの威力が挙げられる。戦艦の重装甲を一撃で撃ち抜くパワーを持つこの兵器は並行して開発が進れられていたメガブースターとドッキング、ブースター部のジェネレーターを使用することで出力は4倍に増大する。また、木星重力圏内での使用を考えた超大型ブースターの試作も検討中である。急造品（それも未完成）にしては良くできた兵器であり、ビグ・ザム・クラスで製造された場合、超兵器となることは疑いないだろう。





⬆ジャムル・フィン＋メガブースターの1：100スケール・スクラッチモデル。本体の変形、メガブースターの脱着が可能であり内蔵電源により7箇所が発光する。40㎝クラスの大型スクラッチビルドである。
⬅全体の90%以上をプラ板で構成（バキュームフォーム及び箱組み）。
⬇➡ジャムル・フィン、メガブースター分離状態。メガブースターはジャムル・フィン専用ではなく、他のネオジオン軍のモビルスーツがフライングサポート・ユニットとして使用することもある。













←谷哲一郎氏による1：144スケールモデル。キットを設定画に極めて忠実にディティールアップし、カラーリングも劇中色に近づけている。マニピュレーターを外すことによりモビルアーマーへの変形を容易にした点も、キットの設計を踏襲している。キットの長所を活かした好例と言えるだろう。

ネオジオン AMA-01X

ジャムル・フィン

1：100フル・スクラッチビルド

草刈健一

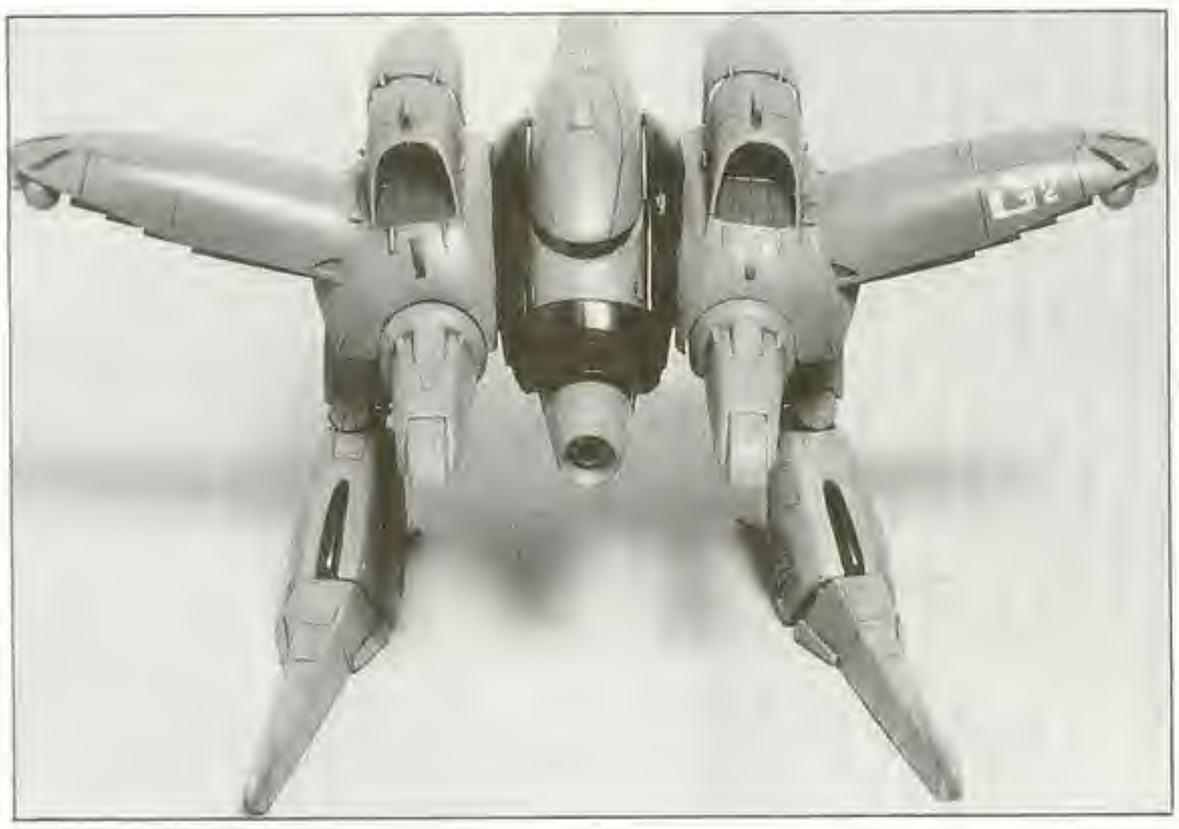
どーも、草刈です。前回の別冊では新たな作りおこしというのはなかったのですが、今回はそうもいかず、ややこしいものを受けてしましました。まーこれがどんなに大変かというと、設定はそれらしくなっているものの、いざ作ってみると線はつながらないし、不思議なくらいつじつまが合わないのですよー、一体何故なんだろう。まーお陰で納品はラストというドタバタ騒ぎになってしまうし、まーこれはほとんど言い訳ですけどね。

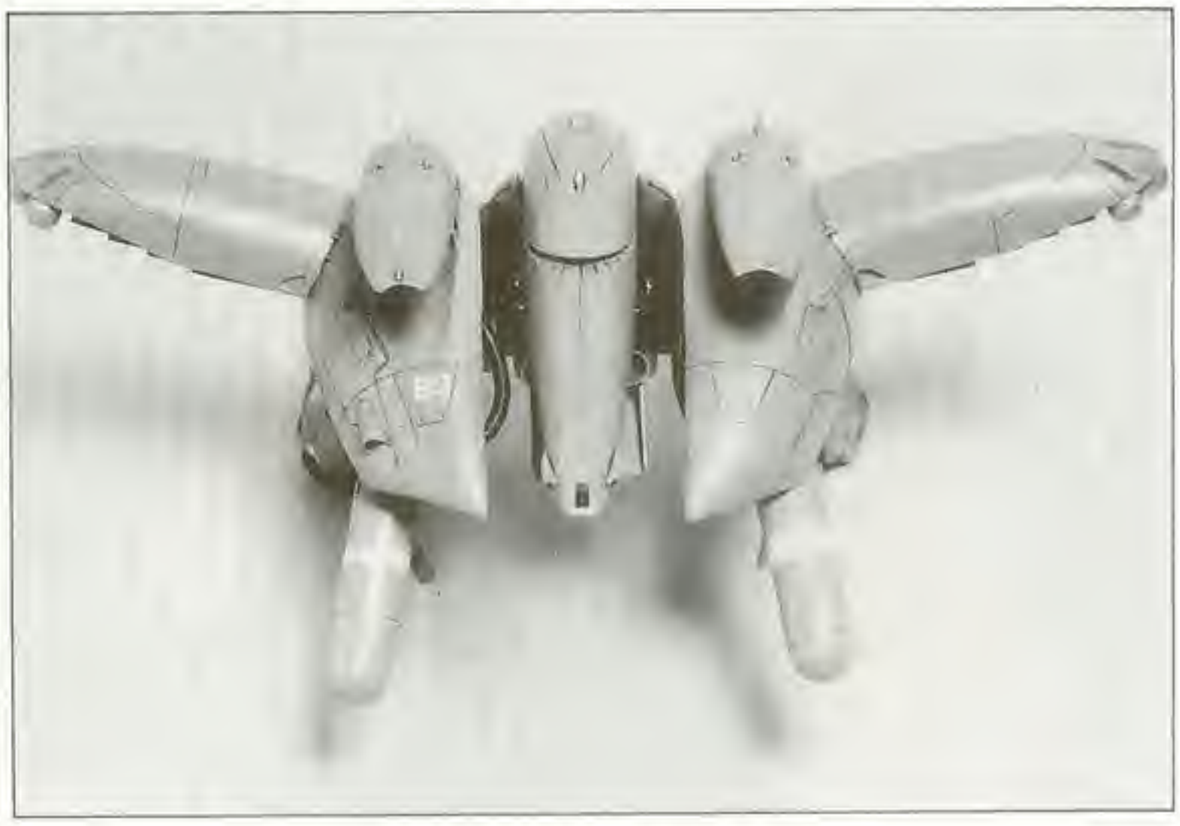
さてこのジャムルフィンでありますが劇中では三機が登場し、三身一体の攻撃（なのかなー）を行うといった何やら懐かしい設定をひきずっております。そのうえ、その前部にはメガブースターなるものを装備しての登場。すごいなー(なーにがすごいんだろうね。)今回はそのメガブースターともども作ってしまおうというのですよねー、やめときゃよかったなー。

いつものようにまず図面起こしであります。ジャム及びブースターまとめて作図してしまいます。ジャムの場合特にですが、不可解な箇所が多いのでその辺は作業の進行にあわせ図面を修整しながらすすめました。双方とも曲面が主体となるデザインですので、まずバルサ原型を起こし、いつものようにバキュームフォームでパーツを起こしてやります。メガライダーのページで中沢君が図説している方法を使い、各バキュームパーツの補強、または内壁の再現を行なっています。これは楽だし早いし覚えておいて損はない技法だと思います。

さて、ジャムはボディ下面、つま先かかとなどがプラ板による箱組みでありまして、プロペラントタンクはアクリルパイプを加工したものであります。各所の凹モールドはポリパテを原型にヒートプレスした物をはめこんでいきます。この凹モールドがなぜ多くてかいやになってしまった。首もプラ板のはり合わせがほとんどありまして、で完成後ボディに装着してみると変な異和感を感じてしまいました。どうやら図面の段階ですでに感違いしてしまったようです。あーなんてこったい、ロボットは顔が命だというのに、ヒマを見て整形手術したいと思います。

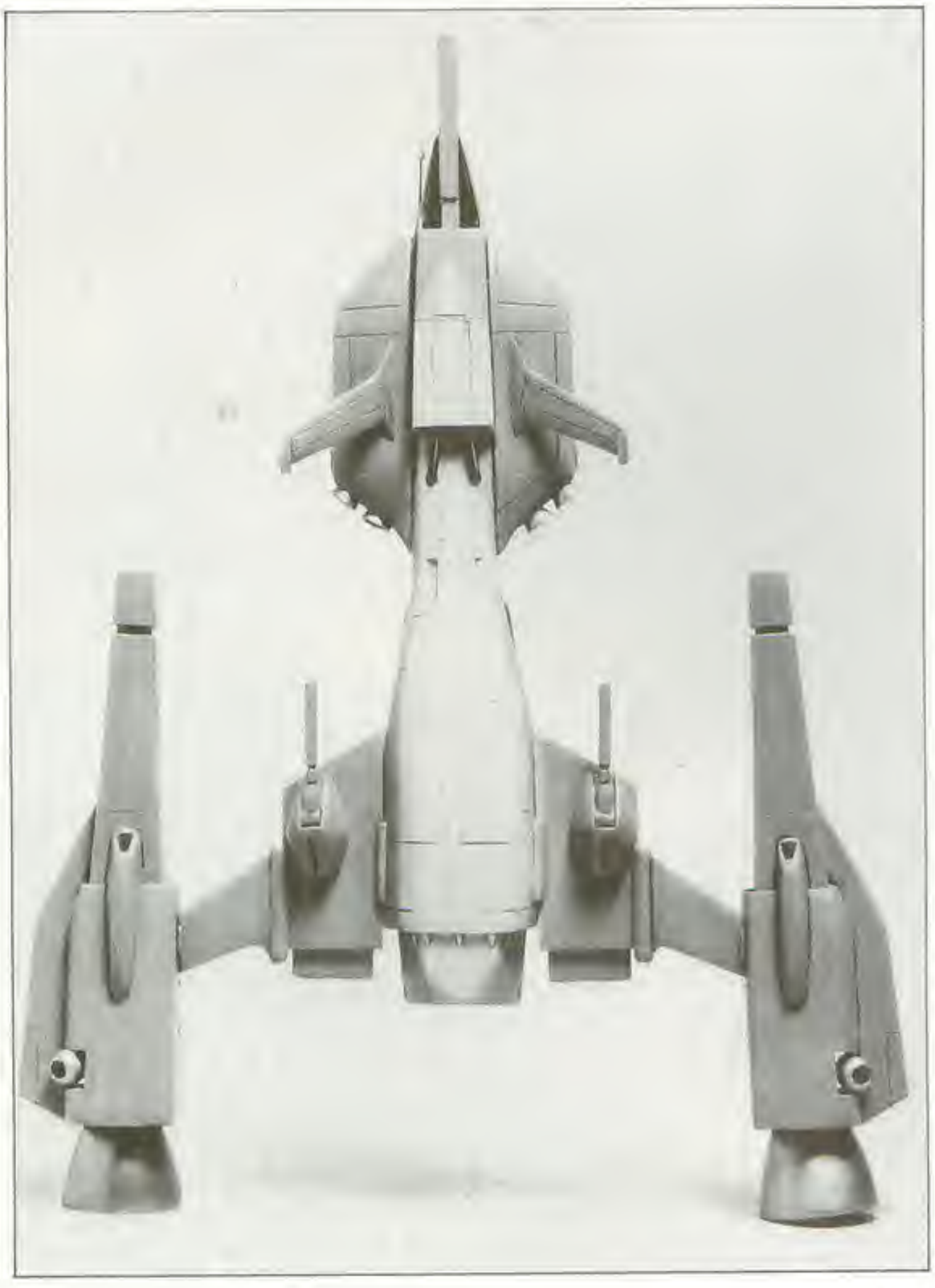
ブースターは、はっきり言ってジャムよりものって製作した物であります。何故って、こっちの方が飛行機ぽいもの当然であります。その機首周りはあのゴッドマーズのコスモクラッシャーのそれにも似ているような気がしますが、多分気のせいでしょう。両翼の先





▼頭部を閉じた状態を後方から。ＴＶでは見られない美しいアングルである。



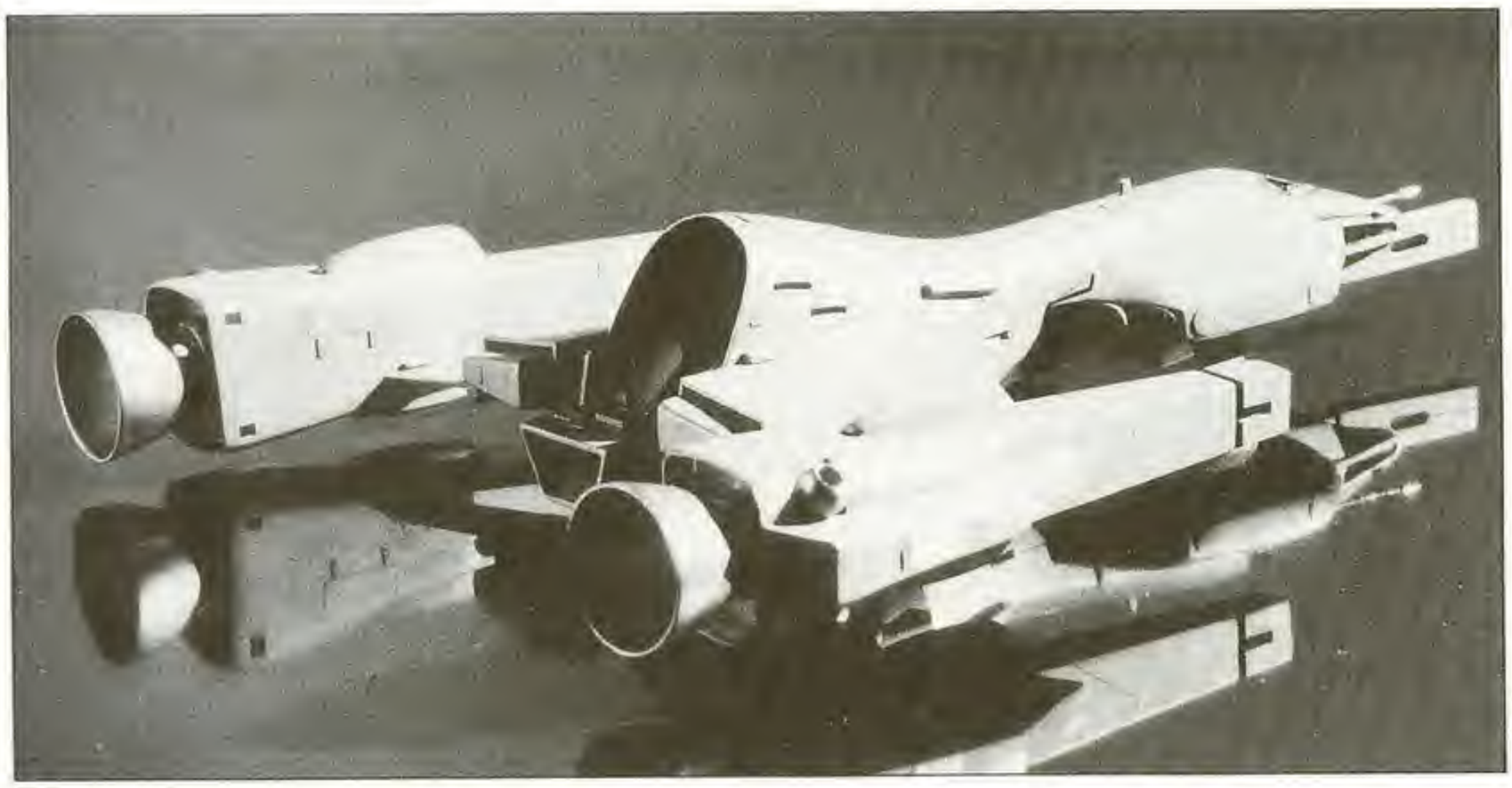


端にあるメガ粒子砲の砲身と、翼付け根のインテーク（？）がプラ板のはり合わせであります。キャノピーは、ポリパテを原型に塩ビ板をヒートプレス。各発光灯はムギ球を使用。スイッチは午久保氏よりゆずりうけた物を使用し、機体下面のウエポンベイ内に設置してやりました。バッテリーは単5電池を3本使用。ウエポンラッチ、機首のミサイル用ハッチは、真鍮線と真鍮パイプを使って開閉可能としましたが、手の遅いという作者の欠点のため、とうとう内装品を製作する事ができませんでしたすいません。

今回もこの他には特別な事は行なっておらず、単純な切って、はってという作業の成果でありますので、あとは作例を見て判断していただきたい。

塗装は、ミディアムブルーにインディブルーを加えた物で全体を塗り、ブースターの下面は、スカイブルーに少量のブルーを加えた物を使用し、グラマンのイメージをねらってみました。これを見て一早く見抜いたにのさんはさすがだー。その他はシャインレッド、黒、黒鉄色であります。最後になってしまいましたが、ジャム、ブースターの球状バーニアは、バーザム同様に手芸用品店で購入したものであります。材質はプラスチックやアクリル製の物がほとんどなので再加工もいたって楽なので便利であります。

さて作例を製作して思ったのは、一応これでガンダムも終わりかというこ とです。私めが最初に雑誌用にガンダムを製作したのがもう5年以上も前の事であります。某アニメ誌上でありました。早いような長かったような、もう今回のように別冊という形での製作はたぶんないでしょう。さびしい気もしますがしょうがないでしょう。しかし5年もの間に作例内容も大きく変わりましたねー、当初はキットの小改造がほとんどだったのに、今はフルスクラッチがほとんどであります。まー、読者の方々も、身内のモデラーも少々の改造ぐらいでは関心を示さなくなった（自分も含め）のですからしようがないのですが、読者及びライターモデラーの技術の進歩の早さには目を見はるばかりでありますなー、考えによってはちょっと早すぎるのではと思うのですが、現在の状況ではそれもやむをえないでしょう。モデラーの技術革新が必要とされる背景には、欲しい物が発売されないといったメーカーサイドに対しての、ジレンマもあるのでしょうね。一期期はそのキャラクターのほとんどがキット化されていた事を思えば。でもデモラーとはわがままな生物で、出たら出たでああーでもないこーでもないとひたすらいちゃもんをつけないと気がすまないのですねー。結局は机に向かって自分で手を動かすしかないのですねー、いやー因果な性分だ、どれ今度は趣味のモデリングとして自分で納得のいくザクでも作ってみようか。



◀メガブースターは草刈氏もノッてただけに単品でもメインを喰わんばかりのスタイルを持つ。





▼何故か格好の良い機首。立体ならではの魅力だ。



▼暗い左半身に僅かに見えるのが今回仕込まれた電飾だが、このとうり光が弱くて絵にならなかった。

ネオジオン MS-14J

リゲルグ

1:100スケール・キット改造

新井智之

えーと百分の一のリゲルグです。なんでいきなり百分の一をやったかってゆーと、単にむりやり命令されたためであります。リゲルグはＺＺＭＳの中で最も好きなデザインでしたので、ぜひキットをやりたいなぁと思っていたのですが、なんで百分の一をやらせられるのでしょー。ひっどーい。ベースにする百分の一のゲルググの出来を知っててたのんだのでしょうか？これはいじめだ。ぶーぶー。

では簡単ではありますが、製作記事を書きます。

足首

1.2ミリプラ板を4枚はさんで大きくします。つま先もポリパテをもって大きくします。さらに足底には、1.2ミリのプラ板を一枚はってあげます。可動部は新たに内側に造ります。

脛

すそを全部切り離し、すそは下部を6～7ミリ広げて、間にポリパテを盛って大きめにし、ひざから下にかけては前に少々そらします。

腿

ひざへ行くほどしぼってあります。ジャバラはエポパテで2～3段増加。ひざの可動部は内側に造り直します。

腰

スカートの両サイドにポリパテを盛って、四角だったスカートをまるくします。内側にもポリパテを盛って厚みをつけます。

腹

両サイドを1.2ミリほどつめます。

胸

ふつー前に張り出されるものですが、それをやるとスリットの大きさも変えなければならないので、逆に首もとの方をけずり込んで傾斜をつけます。両サイドは、ハの字にカット。ジャバラはエポパテで新造します。首の付根、くり抜いて裏からプラ板を少々深めにはりつけ、頭が少しもぐり込むようにします。

頭

よくわからなかったので、あさのさんの指示に従い製作しました。2～3ミリ幅をつめて、後頭部を少し大きめにしています。とさかみたいな物はぼくの好みで翼のような型にしました。

肩

中沢さんから直接教わって造ったバキュームフォーマーで造ってあります。16cmに及ぶ巨大な肩であります。内側には、バーニア3つと8ミリパイプによるタンクを2つ、その他プラ板のスリット、パイプスプリングなどで構成されています。

腕

ひじのジャバラをエポパテで新造します。手首はポリパテを盛って太くして、手はゼータのものを(あーもったいない)使っています。グレネードランチャーはプラ板の貼り合わせです。ビームライフルはガルバルディのもの（きゃーもったいない）を少々改造して使っています。

塗装

赤の部分は、シャインレッドの上にクリアーレッド＋クリアーオレンジを吹きつけます。グレーの部分は、ブラック＋ホワイト少々です。ジオンマークは、黒が合うかなーと思ってかきました。でもオレンジの方がアクセントになって良かったかも…。

あーそれにしてもつかれました。胸と腰のスリットなんと合わせ54枚もあるんですから。もー大きなＭＳなんてやーですよー。



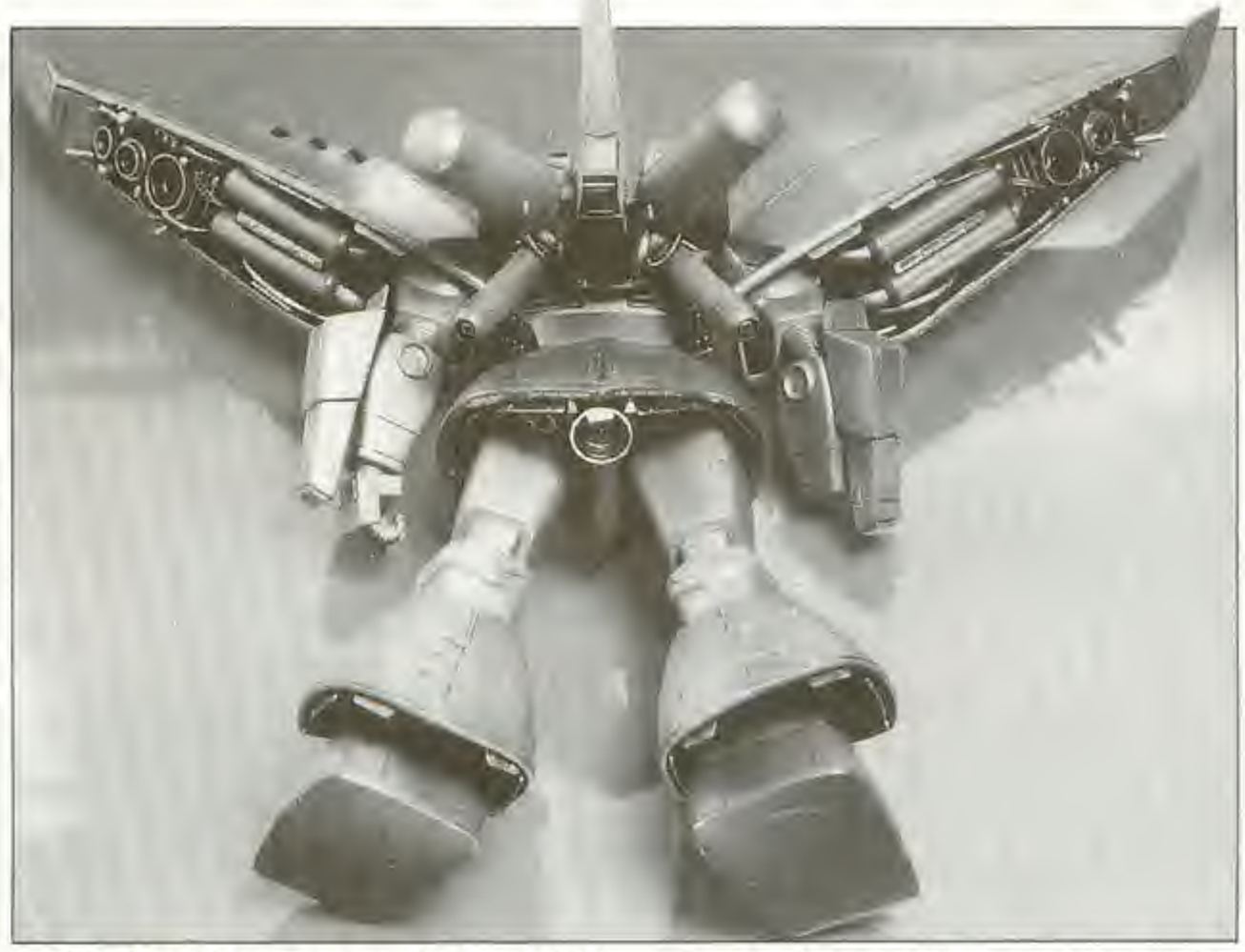
▲鬼の様なディティールだが、3ヶのノズル以外に高級な流用パーツは一切ない!!　プラ板、プラ棒、スプリングさえあれば誰にでも出来る!!(筈だ)





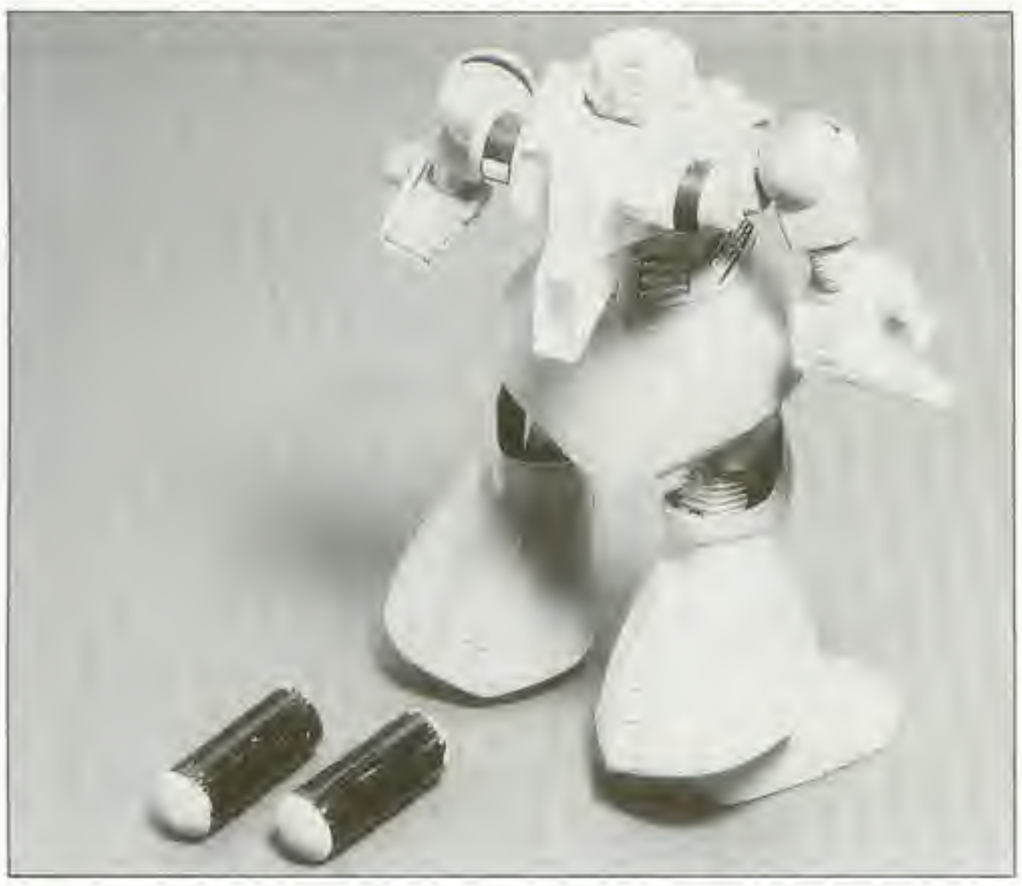
▲頭部は、伝統的(？)な幅ツメ式工作法。鼻の穴は新井氏＆担当の意見一致でオミット!!

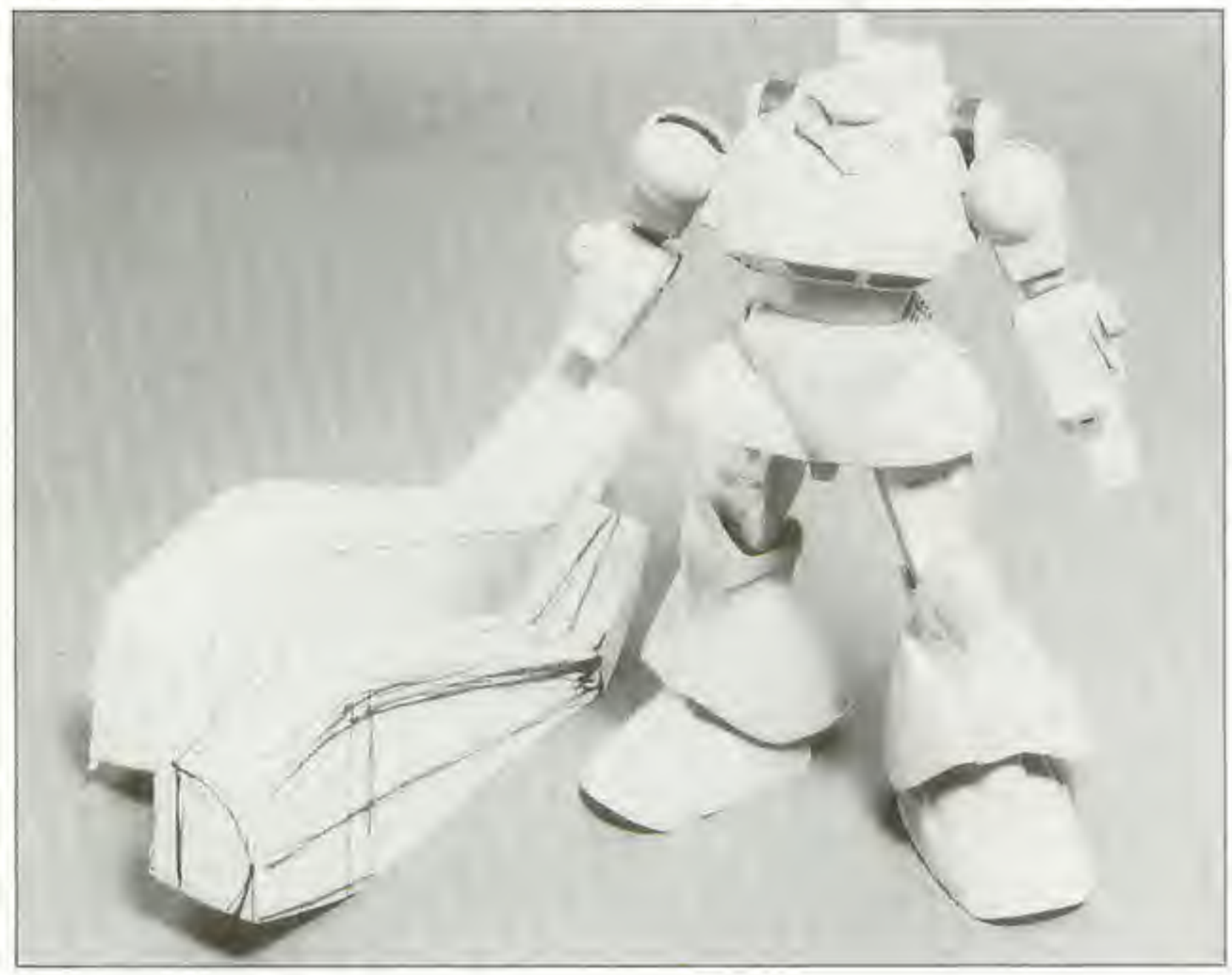
◀▼ランドセルは工作の基本とも言えるプラ板箱組み。ボディーが白く見えるのはダテにサーフェイサーが吹かれている訳ではない。手元にキットのある人はボリュームのちがいを見てほしい。



▲裏からのぞくとこのとうり。隙間という隙間にディティールが加えられている。しかしこの一枚のポジでは新井ディティールを語り尽す事は出来ない。そーいうもんだ。

▼リゲルグのバインダーはデカイがその原型はもっとデカイ。このバルサ片はこれからサインペンのアタリに沿って削られヒートプレスの原型になる。





ネオジオン AMX-015

ゲーマルク

1：144フル・スラッチビルド

鈴木信夫

皆さん、こんにちは。私は『あ』の人にいきなりゲーマルクを作らされた鈴木です。確か11月の上旬頃、自宅でぬくぬくとイエネコの人になっていると編集部から「やってくれない？」ではなく「やれ」と言うので思わず「むぁーくわして！」と中指立ててしまった次第です。

ところが設定を見ると、五体総てが末端肥大症気味の幼児の体型の様。イメージも湧きづらかったので、最初はボリュームアレンジと腕のデザイン変更をメンネしたのですが、後半では形になってればイイ！とゆーのですっかり雰囲気も変えてしまい、ゲーマルクだかジ・オだか解らなくなってしまうのでした。

●製作

図面を引き終えた頃、たまたま新井君に電話をかけて「ゲーマルク作る事になっちゃったんだにょーん」と言うと、彼は「あー僕、バックが作りたいなー」と言う訳で共同製作となりましたが、時間が迫っていた事もあって、寸法と概略だけ電話で伝えて、後は彼にまかせてしまうという、無謀な話になってしまいました。その為、少々本体と雰囲気が合わないように見えるかも知れないけど許してね。

今回の場合、ボリュームアレンジに置いてのポイントは胴体と腰と後部スカートなので、いきなり同時進行で始めてしまいました。時間も無いし。ただ、作った時のライヴの乗りで文章にすると、多分読む人にも解らなくなってしまうでしょうから各部分ごとに説明する事にいたします。

●頭

核になる部分はセメダインが出しているエポキシパテで造型。1時間硬化型で安くて量も豊富だし、何より磨き具合がしっくりくるのでお勧めの品です。サイコミュアンテナ、左右のインテイク(？)はプラ板細工です。もっと細かいパイピングしようと思ったけど忘れちゃいました。

●胴

胸の3つのブロックはＶＦパーツ。中央は飛行機のエンジンとその他のバーニア類によるメガ粒子砲が入ります。

腰はプラ板の貼り合わせに流用パーツ。バーニア類は複製して使っています。

●脚

太腿はモロにAテンプルのソレを大担かつ巧妙に(？)使ってるけど、見えないから何でもいいでしょ。膝は左右共通で、ふくらはぎがＶＦ、残りがプラ板の工作で、まさに、箱組みの嵐!!時間が無いし、アニメと言えど、理屈に合わないので、ビーム砲も作ってないのです。足首ですが、割と始めて間もない頃だったので、4つの爪先もいきなり4枚の側面のプラ板と底板にポリパテ、エポパテを盛ってしまうという気合いだけで作るやり方でした。

●腕

肩は上半分がＶＦ。設定のバーニアにはメッシュをほどこしてあります。下のビーム砲は、Wハンマのバーニアをプラ板で継いで処理しました。上腕はいきなり『あ』の方に1発で見破られたマラサイの太腿で、途中で1度切り離し、180度ひねって再接着。下腕はR・ディアスの物にプラ板で延長部分を作り足し、エポパテでフォルムを形成しましたが、ディアスの原形は消え去りましたね。下部に見えるのはメガ粒子砲かも知れない。最後に手首らしき物ですが、プラ板、プラ棒、プラパイプによる基本的工作で成り立っているのです。あ、それと腕のカバーは、実は肩のバキューム型と同じなのですが、カッティング次第で結構解らなくなるものでしょう？

●装備

写真で解かる通り、本体だけでも敵を威圧するかのごとく、まるで何たら焼きのタヌキの様。まず、スカート類ですが、これも全部プラ板貼り合わせだけ。後のロングテールバーニア（こんな名前、誰が使うってのョ……）で少々ライン取りにエポパテを使った程度です。

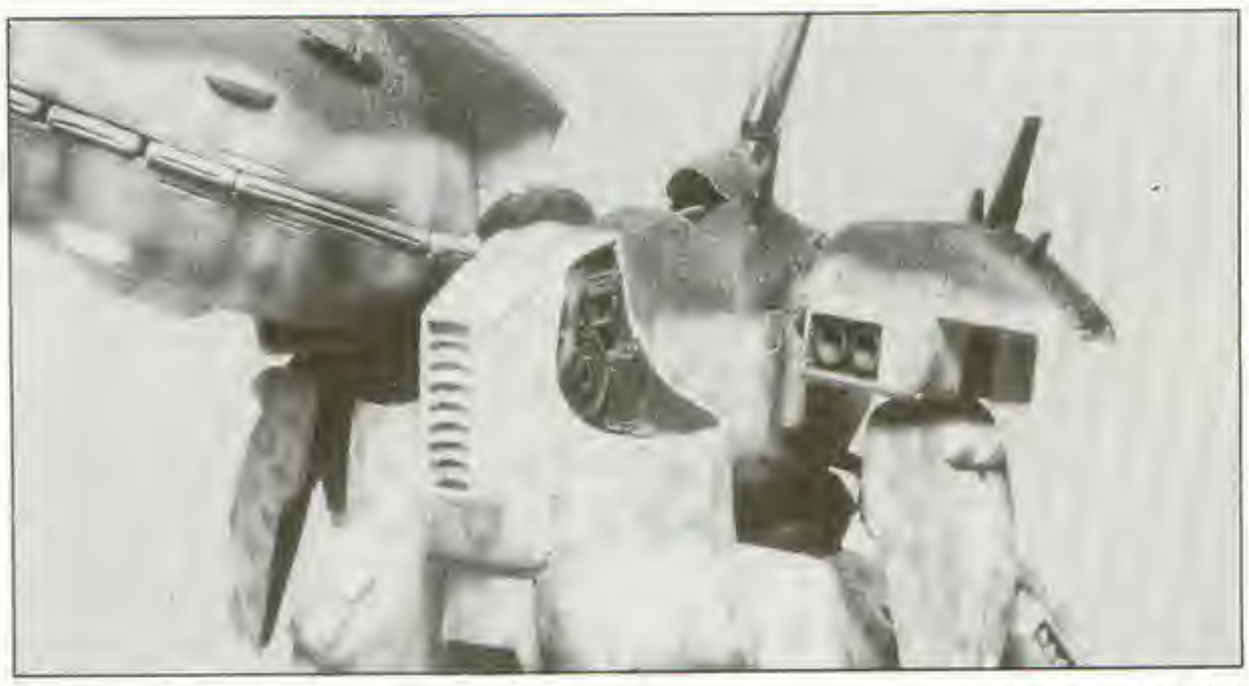
さて、ここまで太ったにもかかわらず、ここで、先程前述した新井君のバックパックの登場と相成ります。彼が接続部以外の基本工作は総て終えて私に渡してくれたので、お陰さまで作業時間は大幅に短縮しました。本当にありがとうね。基本形態はＶＦパーツ、ポリパテ、プラ板で、ディティールまで追加してくれておぢさんはうれぴい。

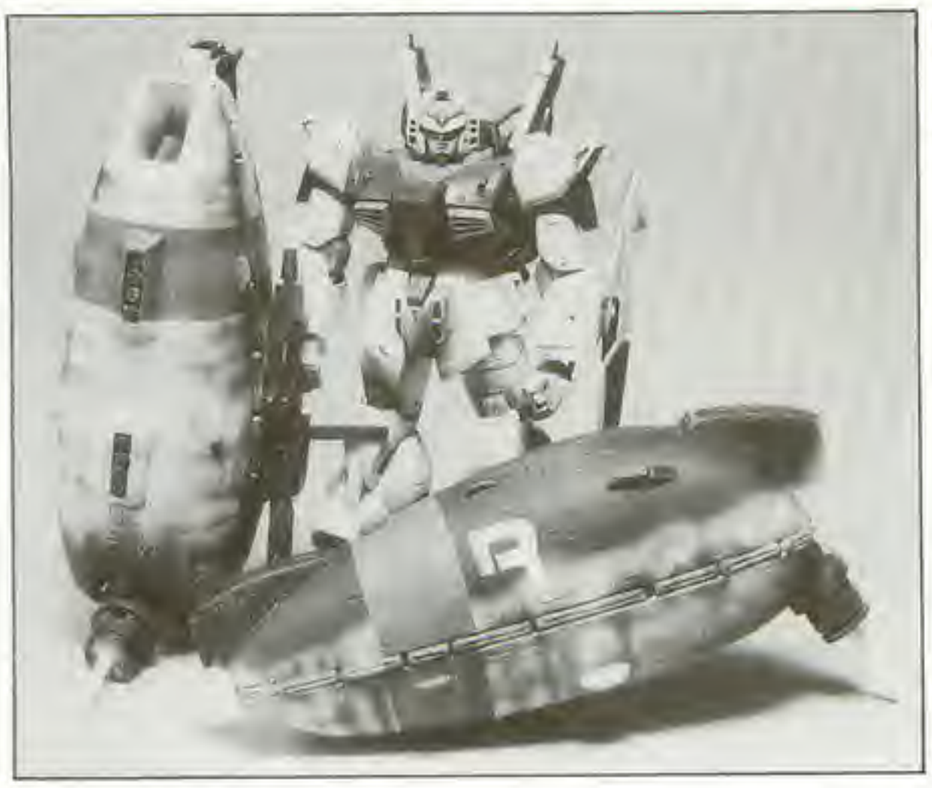
●ディテール

設定資料は当然受け取っておりましたが、結局画面で見ていても、「あー、これはZのMSで言えば○○だな」的なイメージに限定されがちなのが最近の風潮。でも面白い事に、前作の○○の発展型だのどーのこーのは設定書の上でしか流れが無くて、私にはただ単に違うデザインが（これは新しさという意味は皆無です）又増えたとしか目に映りません。それから、２Ｄの世界でも、嘘には限度があるはずなので、そういった余分は切り捨てました。

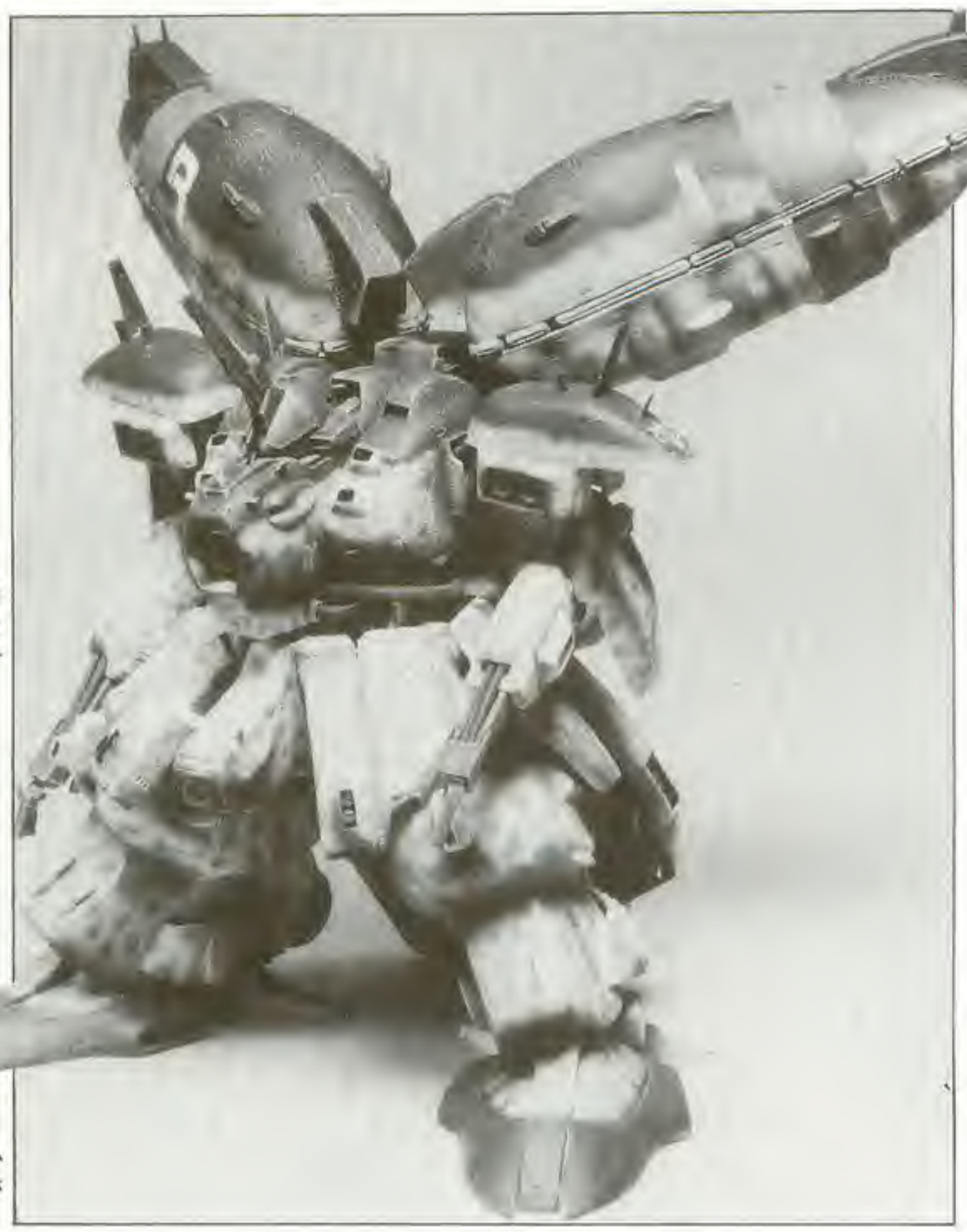
とゆー訳で、今回は完全にジ・オのバリエーションとして製作したので、表面ディテールもそれに従っていますし、又それが小林造型のコピーになったのも当然初めから狙ってました。これほんと。

まず表面は、製作当初から「がんだむ100%」の裏表紙のジ・オを参考にしているので、貼りを重点的に考え、自作、あるいは他キットから拾い出したパーツを複製して使用しています。ただ、闇雲にパーツを貼りつけても何ですので、やはり1つ1つ慎重に検討する事が必要です。それからセメントコーティングですが、これは溶きパテにキメ細かいパウダーを混入して、叩くように置くといった感覚で行うと良いようです。溶接跡も同時進行で行いま





▲マザーファンネルをはずした所、バックパックとの接合はガンキャノンの腕である。



◀同じ1／144のガンダムＭＫⅡとの比較。デカさがわかる。

すが、こちらはその箇所にプラパテを少量盛り、先の尖った薄手のプラ板でモールドをつけていくと良いようです。この程度のスケールには……。

●塗装

ゲーマルクと言うからにはやはりドイツ製M・Sなのでしょう(おいおい)。

そういった事も含めてドイツ機と成りました。もちろん表面がこれだけ荒れててグロスにする人も珍しいので、バシッとフラットにしてますよ。インクスポットもゼロサンぐらいの口径なら、ギリギリに絞ってやればうまくいくハズです。この時は塗料のタレに気を配って、やはり慎重な作業に時間を要します。

とゆー訳で概略の説明は終わり。ですが、今回本当に色々な人にやって頂いて本っ当に申し訳無い！と同時に色々有難うございました。それから編集の皆さんも遅れ続けてご免なさい。(あさのさんが悪いんですよー！オンド。)でも私の後に二人もいるなんてすごいなー、本出るのかなー。エーお相手は対機動兵器用全天候型お父さんでした。

では皆さんさやうなら。

—CNN in 多摩—



▶バックパックとマザーファンネルを取りはずしたところ。こうして見るとジオそのものだ。

▼これとP42の写真から側面形状が把握できるでしょ？





ネオジオン AMX-011

ザクIII

1:100フルスクラッチ・ビルド

嶋 義信

こんにちは、いつもフレッシュな作品で貴方の心を奪い続けている若き高校生モデラー、嶋義信です。

まず、ザクIIIのことで少し。ザクに対して強烈な思い入れを持っている方はザクIIIに対して難色を示すことが多い様です。僕はザクに対してはあんまりそうではないので、素直に作ることができました。でーもそんなことは何の関係も無いのでした。これはザクIIIです。ザクじゃありません。

僕は作り始める前にいつも、こいつはどうすればカッコよくなるかを考えます。そうして思い浮かべたイメージ（又は絵）の中にこれっきゃないと思える物が見つけられた時、よーし、やっちゃる!!　と思うのであります。だからデザインはそのままでも形は少し違う物が出来上ってくるのです。絵の通り立体化するのはとても難かしい事だけど、最近やっと自分の作風みたいなものが見えてきたので、まずそれをハッキリさせたいと思うのです。それで今回僕が作りたいと思ったザクIIIは、かなりのボリュームをもち、上目づかいで金属の硬質感をもったとってもコワイロボットだったのです。

さて、イメージが固まった所で作業に入ります。簡単な図面を引いて、全体の大きさとバランスを確かめます。どこをどう作ってあるかは図1を参照してください。それでは各部の説明をします。

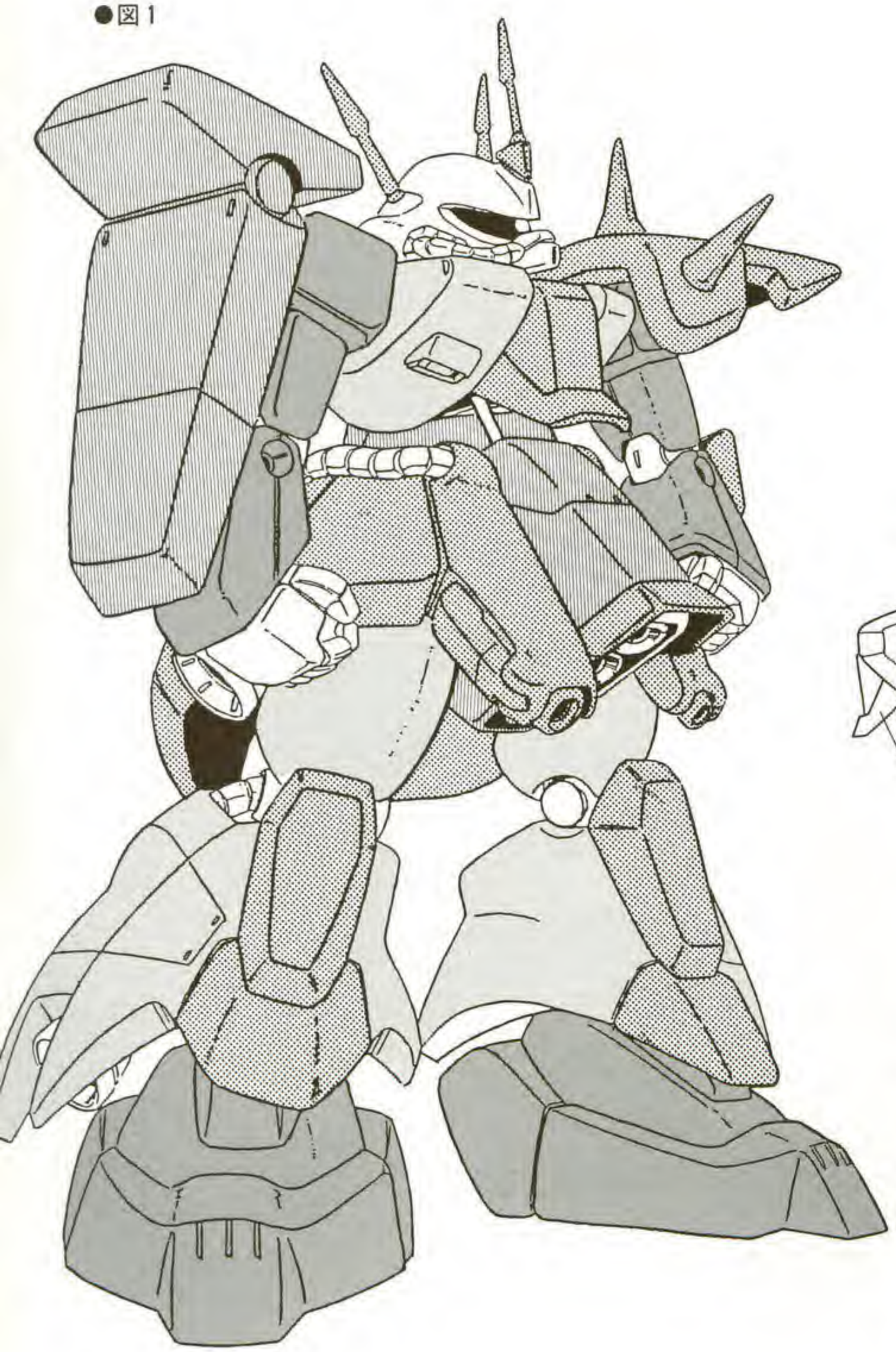
まず最初に、バルサを削って全体のフォルムを出します。大体こんなもんかなーと、思えた所でポリパテ出してきて頭をコネコネ始めます。でも、そー簡単にいい形が出るなんてのは僕には絶対無理です。始めはあんまりカッコ悪いんで、「オレにゃこの方法は無理だぁー」とか思いますが、そこでメゲてはいけません。早くに作り出したのには訳があります。がんばってやっていても良くならない時は仕方ないのでまた次の日に挑戦するのです。そうやって何度も作り直せば、段々良くなっていきます。ツノは1ミリプラ板をハサミで切って、カッターの刃を立ててシャッシャッと削ってとがらせます。形を変えて長くし、前に少し倒れる様にしたので、

「潜在意識にレッド・ミラージュを造りたいとゆーのがあるんですねー」と言われてしまった。読まれてんなー。（でーもレッドじゃないよー。）

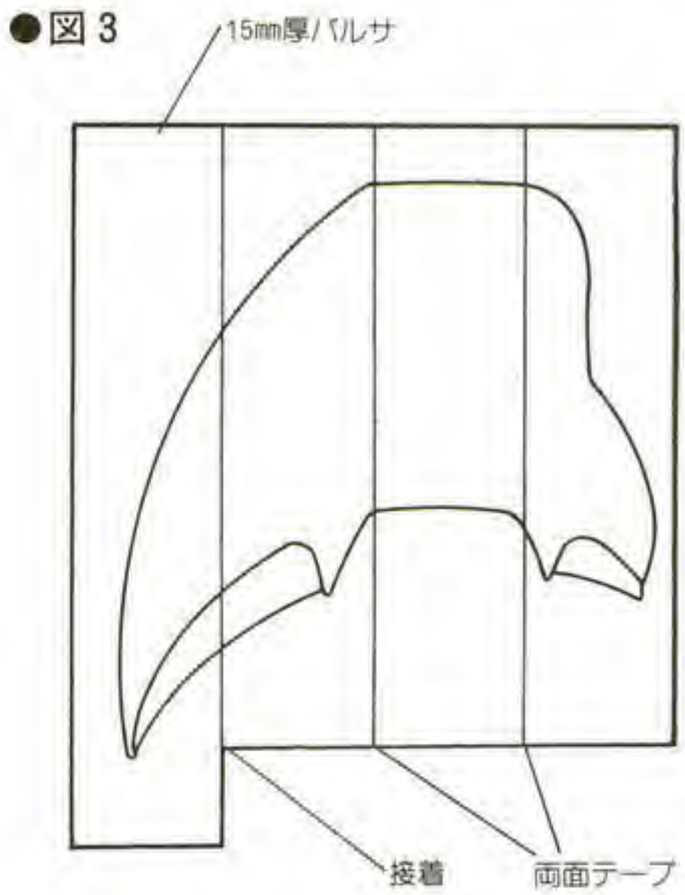
それで胸部に行きます。ここは図2を見てください。コクピットブロックの取りつけ角を少し変えて立体的にしました。僕は絶対この方がいいと思う。

腹部はバルサを削ったものに0.5ミリプラ板を貼りました。股間部のパーツも同様です。この方法はそのパーツの1個だけ必要で直線構成の形の時に有効です。バルサの接着面の淵に沿って

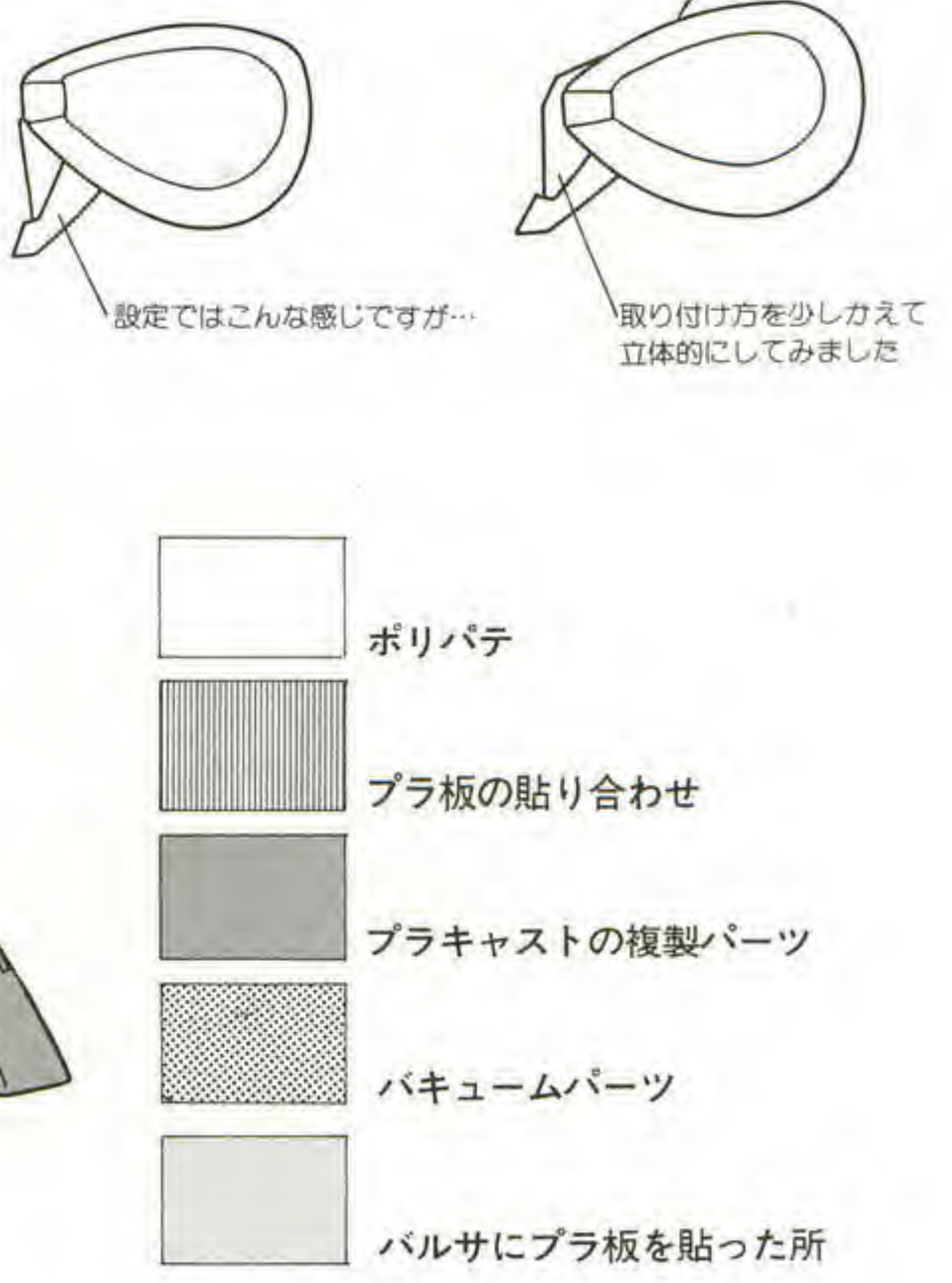
●図1



●図3



●図2



瞬間接着剤を塗ってプラ板貼るだけ、プラ板の組み合せより楽です。左右のゆがみだけは気をつけましょう。

腰のスカートはバルサを削るのがとっても大変なので、プラ板の貼り合せで切り出します。この作業も何度も失敗してよい形を出していきます。型紙ができたらそれで0.5ミリプラ板を2枚切り出し、指で曲げてクセをつけてから塀を立てる様にスカートの厚みとなるワクを接着してゆきます。瞬着とセッターでビシバシ固めるのです。今思えば外側の面は1ミリを使った方がよかったと思います。プラ板は曲げても2次曲面にしかならないので、そうすれば後から削り込めますから。

腕部はバルサを削ってプラ板を組んだものです。下腕部にある円錐状のくぼみはつづみ弾のしっぽをうめ込んでみました。手首は$\frac{1}{100}$Zのものです。左肩のスパイクアーマーはプラ板で厚さは4ミリあります。トゲはポリパテで1コ作ってキャストクレイ（要は油粘土ね）を作って複製しました。肘関節は3ミリプラ棒、肩関節は5ミリです。ここには昔、PKAについていたようなゴムカバーがついています。今回はこわれたixi:zのシャープペンからもってきました。

脚部を見ていきます。太モモはバルサ原型のバキューム成型です。すね部はまず、前から見て縦に3分割します。図3を見てください。両側のバルサはバキュームの型になり、中心部は直接プラ板貼ります。足首はバルサとポリパテで原型を作りキャストクレイで抜いてやって、それの左右対象、ラインの修整、表面処理などをしっかりやってから、ちゃんとシリコンで型取りしました。感想として言わせてもらうと、キャストクレイは物が大きくなるとちょっとキビシイなと思いました。原型を外す時にちょっとゆがんでしまうからです。少さなパーツの片面取りとかいう場合ならいいんですが。今考えるとバキュームで上下分割して作った方が良かったかなとも思っています。でも倒れないようにする為、足に重さが欲しかったんです。

バックパックは明貴氏の描いたマシュマー用のを作りました。中心部にはドルバックのハークの胴体を使っています。逆さにして後ろ半分を切り離してプラ板でフタをし、ポリパテで丸くしました。両側の箱はプラ板の組み合わせです。

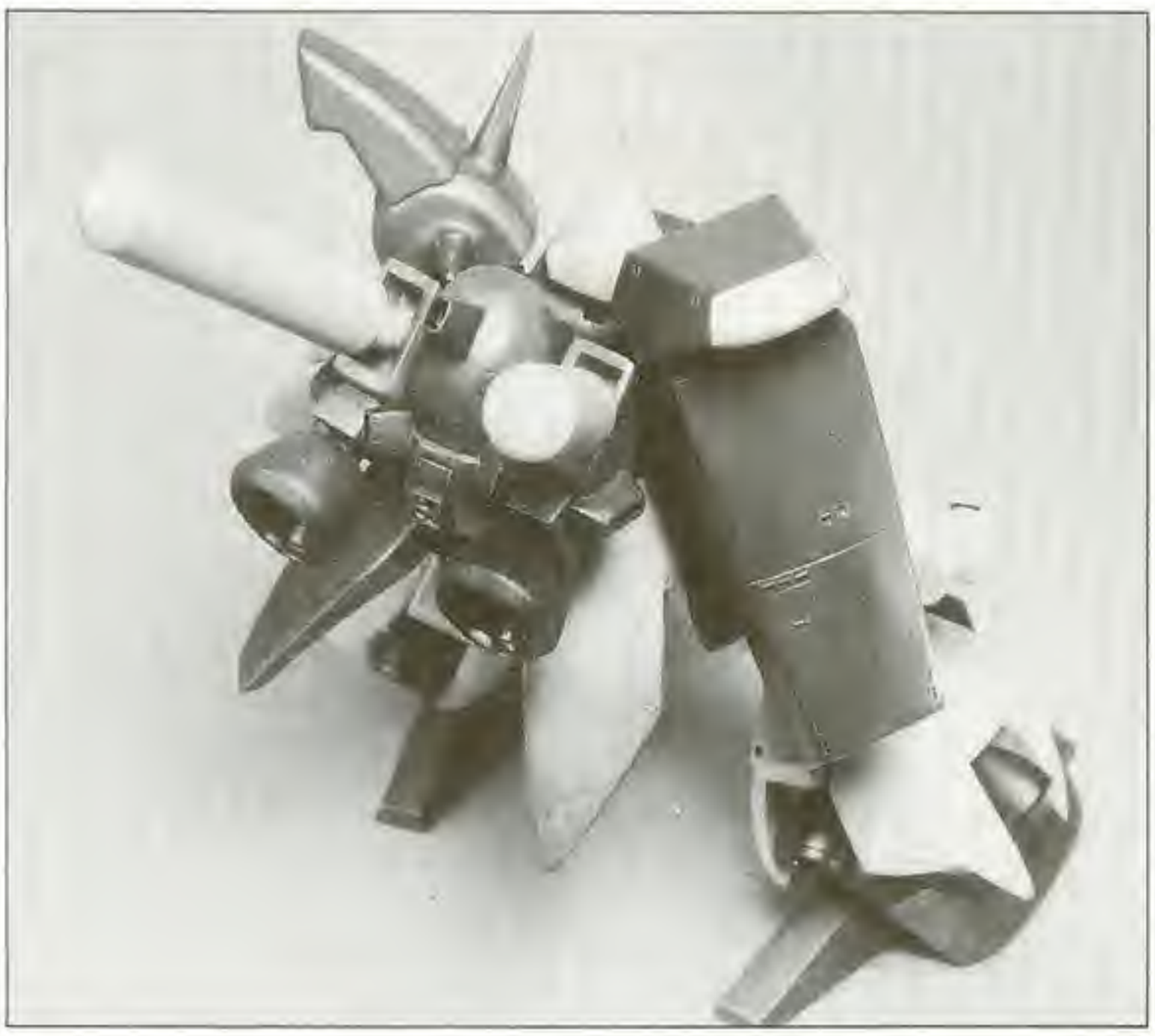
各部のバーニアはキャストの塊をモーターツールの先にくっつけてコマを作る要領で削ります。こうすればいろんな形をしたバーニアが作れます。それに表面処理してディティールをつけてから型取りしました。

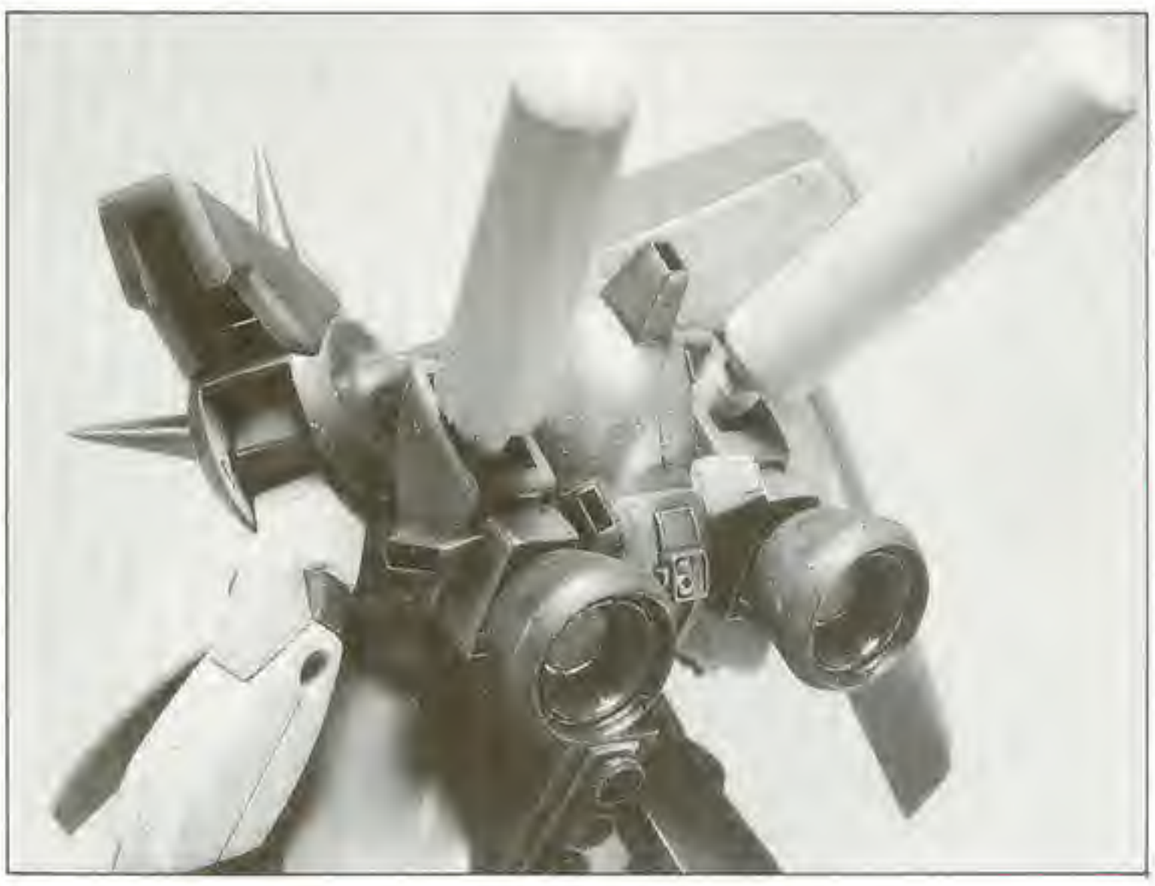
——おわりに——

面取りが甘かったりディティールが汚なかったりで数らない所も多々ありますが、自分ではそれなりによく出来たと思います。何よりも楽しめたのがよかったです。

ところで、この別冊をくぎりにしてしばらく仕事を休もうと思っています。もう受験ですからね。でも、模型は続けますので何ヶ月おきかにでもしっかり造り込んだ作品を発表できればいいなと思っています。では皆さんどうもありがとうございました。

そして涙を流す君に乾杯!!









ネオジオン AMX-011MC

ザクIII（マシュマー・カスタム）

1:144 スケール・キット改造

横縞みゆき

十日のつもりが、2週間かかってしまった、ザクIIIマシュマーセロカスタム。

最初は、リアスカートのみカスタム化すれば、あとはノーマルで良い、という話だったのですが、ランドセルはマシュマー用の方が好きですし、頭はキットの物はちょっと使えないので、どの道直すならマシュマー用にしようと思い、そうすると残る相違点は、肩アーマーと、膝アーマーぐらいですので、全身マシュマー用にしました、と言いたいところですが、例によって勝手に変えてしまった部分が多いのです。

ザクIIIの様なキットが好きです。好き勝手に作って遊べるからです。そういった意味ではマラサイに通じるものがある様に思います。

デザインについては、ザクじゃ無いと思いますが、昔のセリカと今のセリカも同じセリカとは思えませんし、そう考えれば、時代設定的な時間の流れを感じさせてくれるデザインのザクといえるのではないかと思います。

○頭

さっそく設定無視をやってしまいました。バルカンと、後部センサーブロックです。センサーブロックが頭の前後にあるのはウルサイので、後部は凹にしてしまいました。あとは図を見て下さい。

○胸

某あさの氏のマラサイと同じ方法で幅詰めをしました。放熱スリット(?)は勝手に変えました。許して下さい。

○腹

キットのままでは細すぎるし、断面が長方形なのも嫌なので、ボリューム増しをしました。

○腰

パーツの左右に1ミリプラ板を貼ってボリューム増しした以外は図を見て下さい。

○腰まわり(スカート)

どう作ったか、塗装したら判らなくなりましたが、一度バラバラに切り離して、1ミリプラ板で大型化してあります。上下幅で3～5ミリ位大きくなっている筈です。

マシュマーカスタムの売りである、大きなリアスカートはプラ板の貼り合せです。

○脚

図を見て下さい。

膝アーマーがインチキで顰蹙を買いそうです。

足首は手を加えてカッコ悪くしてしまった感じもありますが、どこを改造したのか判らないのも虚しいので少々大袈裟にやってしまったのでした。

○ランドセル

渡された設定からは、どの様に本体と固定されているのか判らなかったのですが、ノーマルザクIIIと同じ固定方法をとりました。

○武器その他

ライフルは、プラ板とプラ棒と、一目で出所が判る流用パーツで構成されています。

右肩のシールドは1ミリプラ板で厚み増しして、(スジ彫りヘタッピなので) プラ板でディテール。

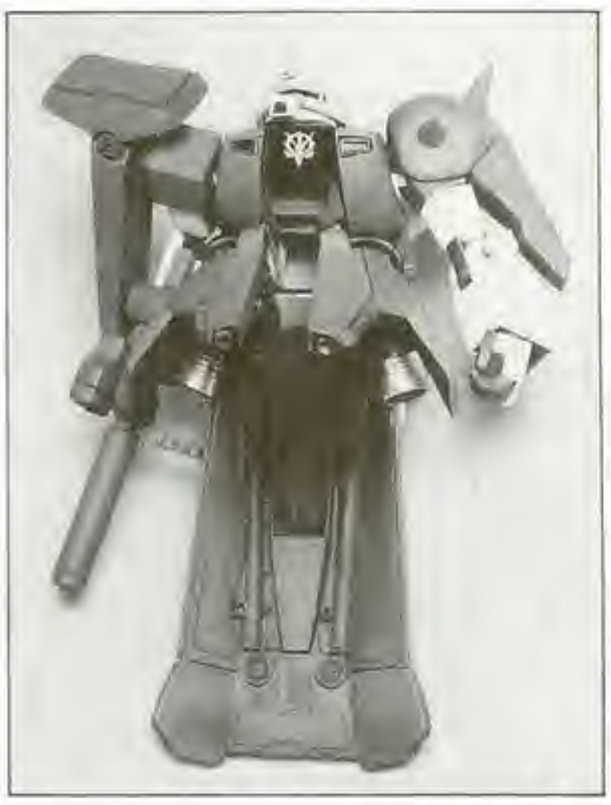
左肩の爆雷投下機を内蔵したアーマーは、トゲ以外はプラ板です。

○今回のやり残し！

腕です。親指の角度を変えた以外、何もやってないのです。本当は、右肩ブロックの大型化と、下腕部が平面的すぎる気がするので、少し丸味を帯びさせようと思っていたのですが、タイムアウトでした。

○塗装

1/144でフラットなら筆塗り、と思っていましたが、ザクIIIは1/100並のボリュームがあるので、一応吹きました。色は適当に混合したので憶えてませんが、フラットホワイト、ジャーマングレー、ガンメタル、の3色の混合比を変えて作ったものです。





▲スカートから出ているスラスターは、脚部ユニットと一体構造。

◀後部スカート内のディテール。AFVパーツを多用しシャープな仕上りを狙っている。



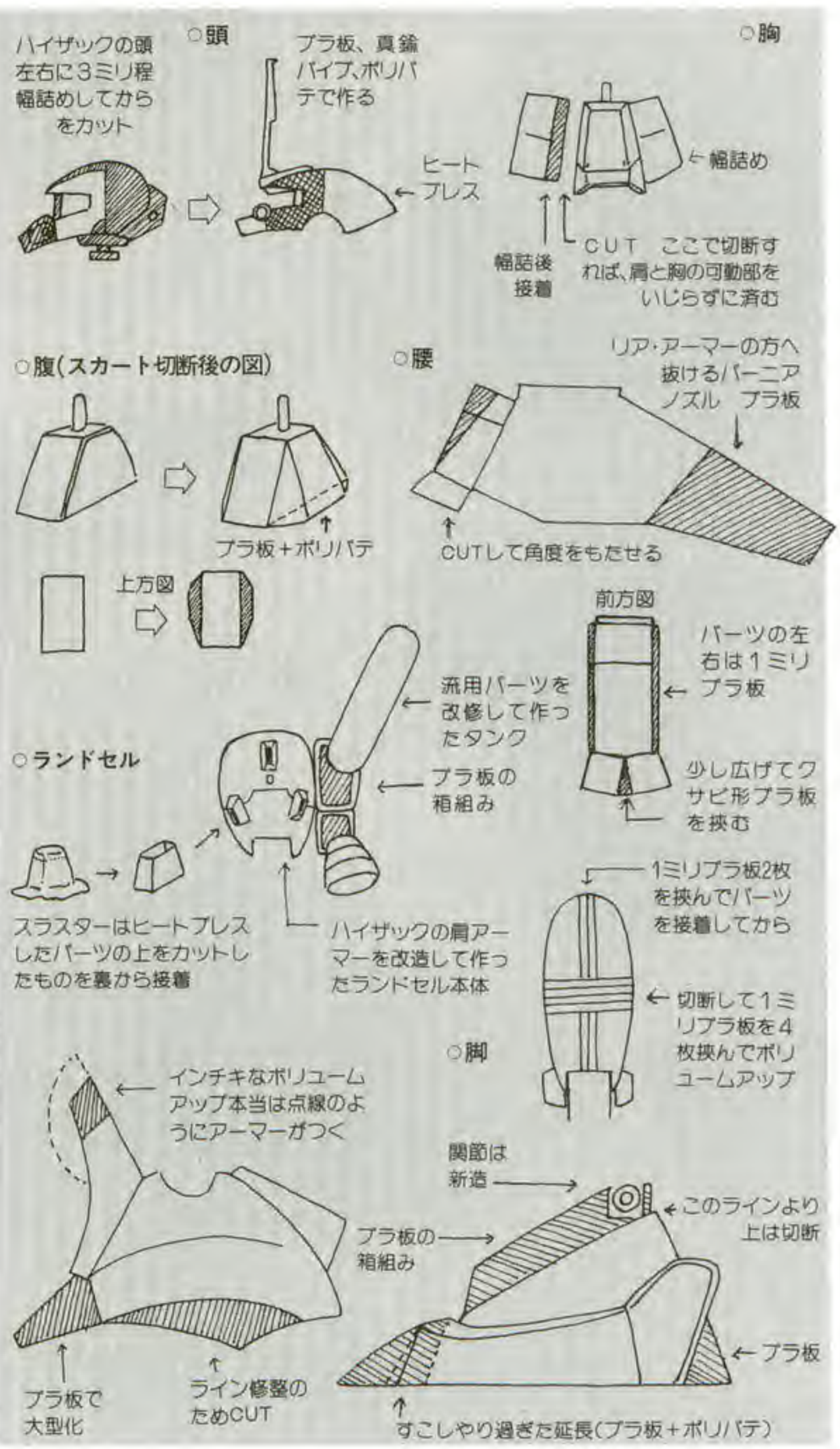
▶御覧の様に、スラスター部はつつ抜け。

▼鳴ザクIIIと頭部比較……



▼マシュマー機専用ライフル。

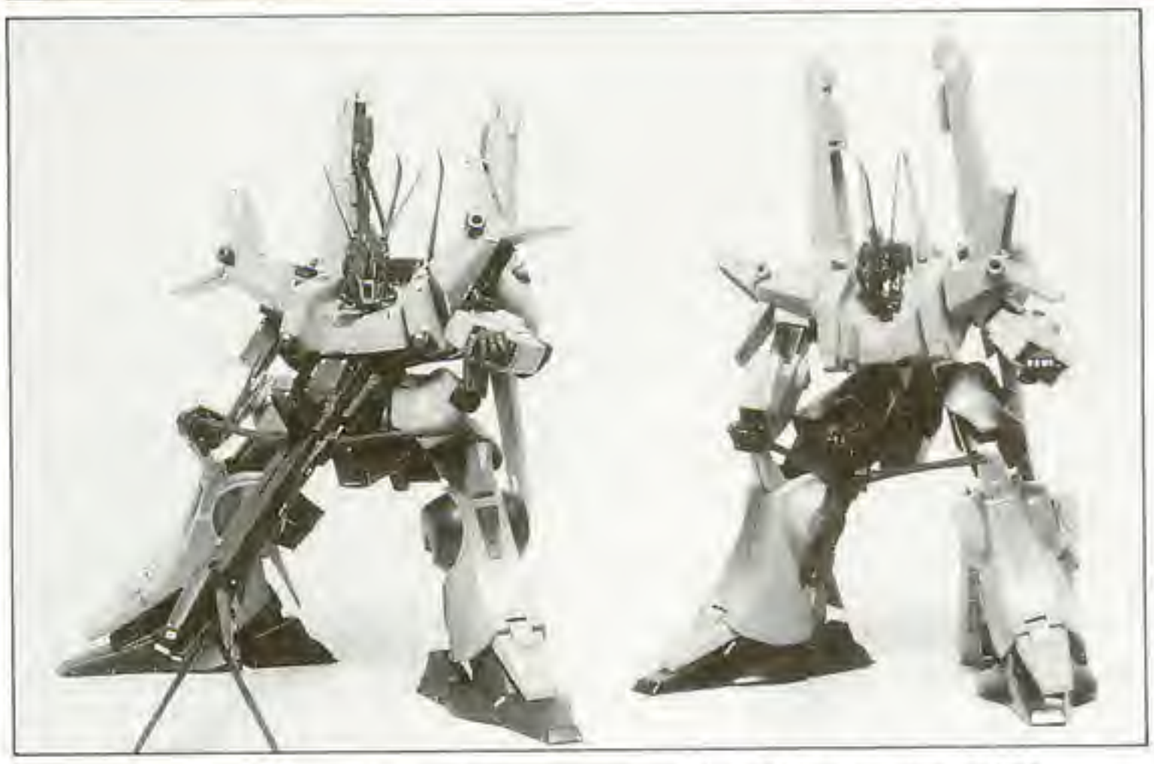




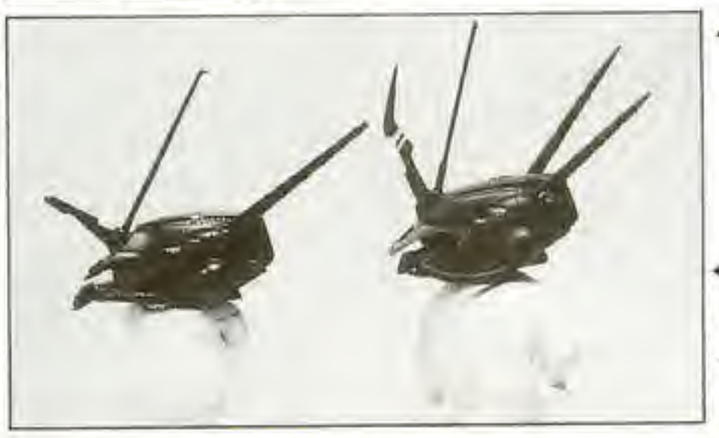
ネオジオン　AMX-014

ドーベンウルフ

1:144 スケール・キット
星野利章



▲素組みキットとの比較。



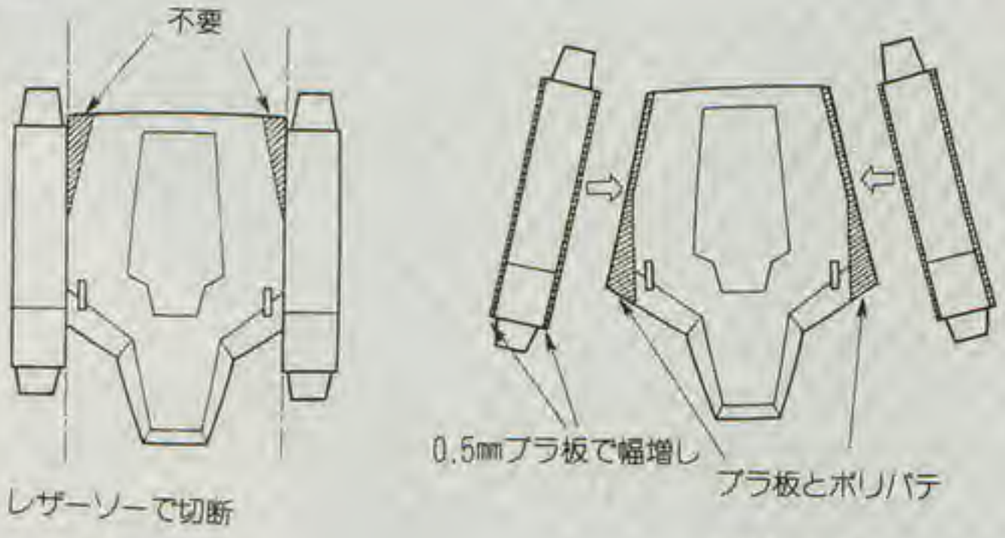
◀これまた素組みと頭部比較……。

▼キットのメガ・ランチャー（手前）と、ディテールアップ版。こんなににも大きさが違う。



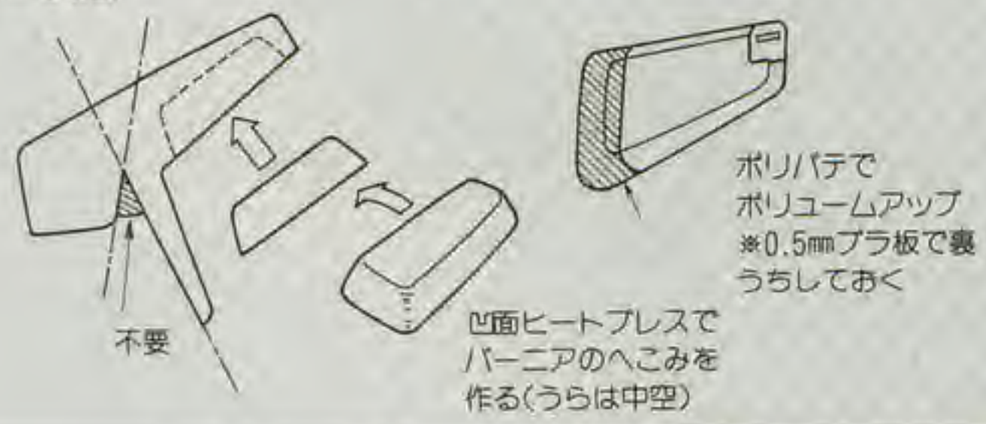


○胸部



○肩ブロック
レザーソーで切断

○肩プレート



11　月某日(雨)　編集部にて

星野　WR持ってきました。塗装前ですけど……。

㋐氏　伸々いーじゃん。ところでドーベンウルフのキット来てるよ。

星野　どれどれ…。けっこーいい出来ですね。メガ・ランチャーも付いてるし。

㋐氏　んじゃ、それ、お願いね。

星野　え～っ!?僕、このMS、大キ○イなんですよぉ。

㋐氏　WRあと塗装だけでしょ？手が空きそーなの君しかいないし…。

星野　でも、大学の中間試験もあるし。

㋐氏　決いまり!!○日までにお願いね。

星野　そんなぁ……。

(ボー然としている私をよそに、資料用に設定をコピーし始める㋐氏)

…そんなわけで今度はドーベンウルフであります。困ったことにこのMS私は大キ○イだったんですねぇ。何で私がつくることになるのでしょう。日頃の行いが悪いからでしょうか？あぁシーラ様、哀れなこの私をお助けください……。

☆キットについて

下半身に対して上半身のボリュームが不足気味なので、かなりスリムです。腕が太いなぁ。顔もイマイチだし。でも関節はよく動きますし、プラモデルとしてよくまとまっている感じです。

☆製作

インストにあるメガ・ランチャーを付けての見え切りポーズを基本に、各部固定で自分勝手につくってあります。皆さん許して。許すと言って……。

頭　キットの鼻ツラを短かめにするとけっこう似てきます。モノアイスリットをくり抜き、赤い庇はプラ板で新造。頭のツノ類をシャープにしてやるとよいでしょう。

胴体　胸をボリュームUP。少々ディフォルメしてあります。(図を見て)ちょうど佐藤先生のW・ミラージュみたいな感じになりました。

肩　前後のプレートを大きくして一体の肩ブロックとバーニアを独立させてやります。

腕　二の腕は切った貼ったで細長に。下腕はのっぺりしているので0.3プラ板を貼って黄色部分に段をつけてやります。こうすると後で塗装が楽です。指は2ミリと3ミリのプラ角棒で新造。見え切りポーズでは指の動きが非常に大事であります。

脚　形状変更はしていません。腰だめポーズなので足首内にオモリを入れてあります。このキットは踵が可動しますが、そのまま組立てても重心がかなり後にあるようなので、しっかり立たせておきたい方は固定してしまった方が無難でしょう。

ランドセル　ランドセルは胸の改造で取りつけられなくなってしまったので後へずらして接着。ブースターバインダーは素抜けなのでプラ板でフタをしました。また、素抜けなのを逆手にとってゴチャメカしてみるのも一興かと思います。

☆塗装

う～ん、すごい色になってしまった。これは電電公社（なつかしいの）の車の色ではないか。で、その緑色はルマングリーン＋スカイブルー＋白。黒は黒＋白少々＋緑少々のフラット。関節、ランドセルはいつもの黒＋銀フラット。アクセントに赤と黄。緑地に赤は生理的にどーしても耐えられなかったので黄にしています。黄燈色の方が良かったかな？ついでに言っておきますと、赤と黄色は下地に白を塗っておかないと汚なくなってしまうので御用心。かなり派手な塗装になってしまったのでダメ押しにプラ板ディテールに白をのせました。(MS向きの塗装じゃないな、これは)

☆おねだり

こいつの製作に時間を取られて積分の試験は玉砕してもーた。㋐さん、責任とってくれますか？

ところで、私は「宇宙船サジタリウス」の大ファンで、サジタリウス号がつくりたくて仕方ないのです。(もちフルスクラッチ) でも㋐さんが許してくれません。そんなわけで、サジタリウス号の立体化が見たい方は「幾松六番にサジタリウス号をつくらせろ！」という葉書をどんどん送りましょう。(いーのかなー？こんな無謀なこと書いちゃって。おこられそーだなー)

それでは、また本誌でお会いしましょう!!

ネオジオン AMX-004/AMX-017

キュベレイII/キュベレイMk.II(量産型)

1:220スケールキット改造

螺子頭ボンド

キュベレイである。個人的には仲々好きなMSでもあるので、別冊ネタとして㋐の人が「キュベレイやんない？Mk.IIと量産型。」と言って来たときには思わず「うーん、いいよ。」と引き受けてしまったのだが（ホントは量産型パウで楽をしようと考えていた。）まあ1/220だし、小さいからなんとかなるだろうと当初は甘く考えていたのだが、開けてビックリ多摩テック、世の中そんなに甘くなかったのである。

★1/220キュベレイについて

ハッキリ言って、本来この大きさというのは、ほとんどそのまんま組んであとは野となれ山となれ、というのが正しいのではないか、という気もするのだけど、自分も含めてこういう本の読者というのは、そういうキット本来のありさまでは満足出来ない人が多いみたいで、ついつい不毛な自然破壊をしてしまうわけです。その結果、今回の作例のように元のまんま使えるパーツがほとんどなくなって、後で泣きを見るわけです。まあそれはそれでいいんだけどぉ、別に。

★Mk.IIのこと

作り方は、ハッキリ言ってVOL.19の(あの御方の)キュベレイとほとんど同じだったりする。まあ今回のは立ちポーズで構成しているという違いはありますが（そのわりにはあの御方の方がカッコいいという気もするが、それはきっと色のせいだ、そーに違いない。）つーわけで作り方はMG1986・5月号を見るよーに、というわけにもいかないだろうから一応説明するので、要点をちゃんとメモするように。

●頭

あの御方同様、側面図から0.5㎜プラ板を切り出した物にポリパテを盛り削り出して整形、形状は永野氏の正面図を参考に仕上げた。とりあえずバウンドドックにはならなくてもゴミ箱へ直行になることは良くあるので要注意(いいのかなこんなん書いて)ちなみに今回完成までに5～6回改修した。

●胸

ピンク色の胸カバーのとこにポリパテを盛って整形しただけ、あとはそのまんまでも形状的には○だと思うョ。

●肩

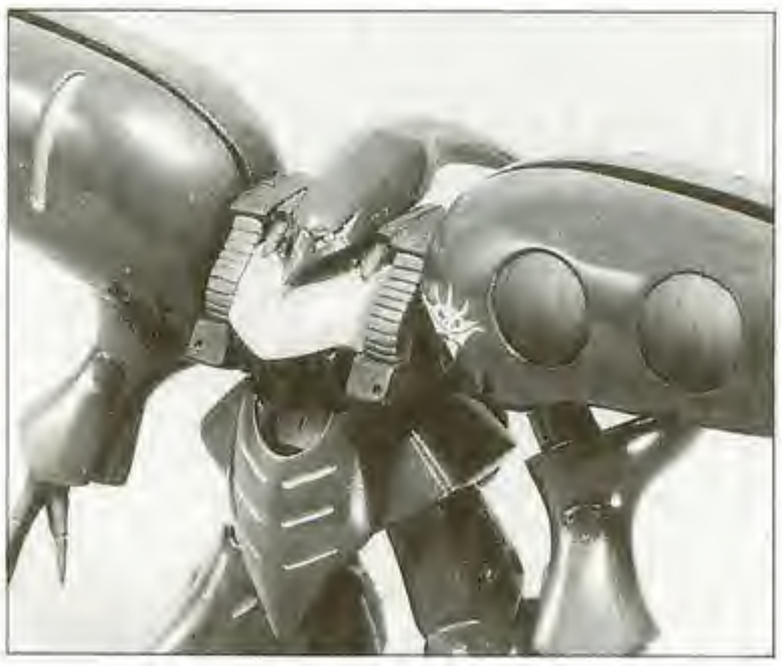
バインダーはバルサ原形のヒートフレス。形状は立ちポーズと飛行ポーズの折衷型。1粒で2度おいしいゾ。サークルファンの処理はいまいちでした。0.3㎜板で作ってやるのが良いと思われる。(きっとスゲェめんどくさいであろう。)

●腕

この腕が四角いので裏打ちして丸く



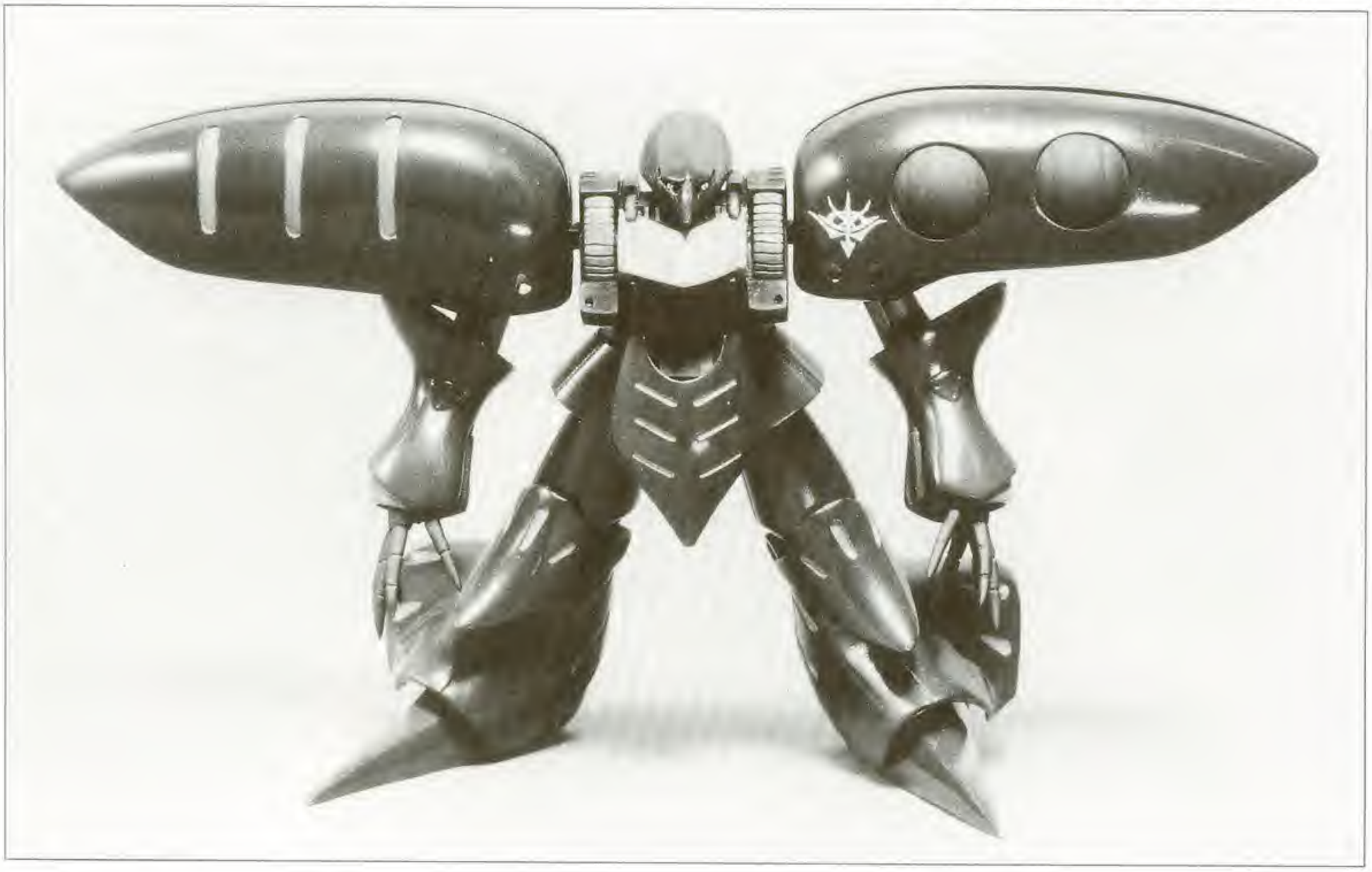
▲▶頭の複雑な面取りが分かるだろうか。気を付けないとバウンドドックになってしまうから気を付けよう。





▲ファンネル・コンテナの裏は是非付けてやりたい部分だ。また胸裏のスリット、つま先等もシャープにしてやりたい。

▼正面立ポーズは勇ましくも美しい。しかし肩、頭、指の新造、その他の大幅改修がなくてはこうはいかない。



整形。ヒジ受けの御椀は、ポリパテで整形しミゾ入れした。腕の内側にメガ砲用の穴をあけ、プラバンで裏打ちしメガ砲をつけた。手はエポパテで作り直す、この作業はキュベレイ作りでは必修ポイント、とあの御方もおっしゃっておられる。

●脚

太腿は左右でV字形に若干幅詰め、フレアはポリパテで大幅にラインを変え、左右に2㎜程度幅詰めしている。つま先も前方に延ばし鋭角的に整形。(まるであの御方の記事を写しているようだ。)

●ファンネルコンテナ

裏側を作る。

●塗装

パープルは設定より暗めのダークブルーっぽい色。ピンクはショッキングピンクを最初に塗ったが、キュベレイではなくてキャバレイになってしまったので、あずき色と白を基本に落ちついた色味にした。公国章は描かなきゃよかった。空飛ぶキャバクラのイメージがある。汚さない方がいいよナ、やっぱし…。

★量産型のこと

さて、この量産型なんですが、設定に全然似ていない。なぜかというと、実はこれを作り出した時にはまだ決定稿が出てなくて、準備稿を基に作られているためなのであった。その割に準備稿にも似てないのは結局オリジナルな解釈が加えられてしまっているからなのである。まさに2次元から立体化するだけの作業はもう終ったのである(いっ…言い訳じゃないゾ。) まあ、その割には締切の直前に決定稿を見てあわてて背中を直したりしてるんだけど、ようするに自分の好みに合った所だけをいただいて、おいしいモデリングをしようとしただけなんだけど、まあ、別にいいだろう。一応イメージとしてはモロに鳴君のキュベレイ+準備稿というノリで作ってます。

●頭

後頭部の張り出しをヒートプレスで作りガイドとし、あとはそこにポリパテを盛って削り出した。結局プラ板製の部分はほとんど削ってしまった。

●胸

キットのサイドブロックを切り取って整形し使用、放熱スリットはプラ板で、胸カバーはヒートプレス。文章で書くと簡単だけど、結構面倒なんだョナ、こういうのって。

●肩バインダー

バルサ原型のヒートプレス。サークルファンが左右対称なのは当初、決定稿ではそうなると聞いていたためだがなぜか決定稿では左右非対称になっていた。ったく、いいかげんにしろョ。

●腕

二の腕はMk.IIと一緒、下腕はキットのパーツにポリパテを盛り削りして整形、手首は必修。

●脚

Mk.IIと同じ。

●ファンネルコンテナ

バルサ原形のヒートプレス、スズメバチの嫌いな㋐の人にいやがられてしまいました。関係ねーか。

●背中

プラ板で構成し、アクティブキャノンは球形のパーツにプラパイプ、基部のテーパーはヒートプレス。とだけ書いておこう。

●塗装

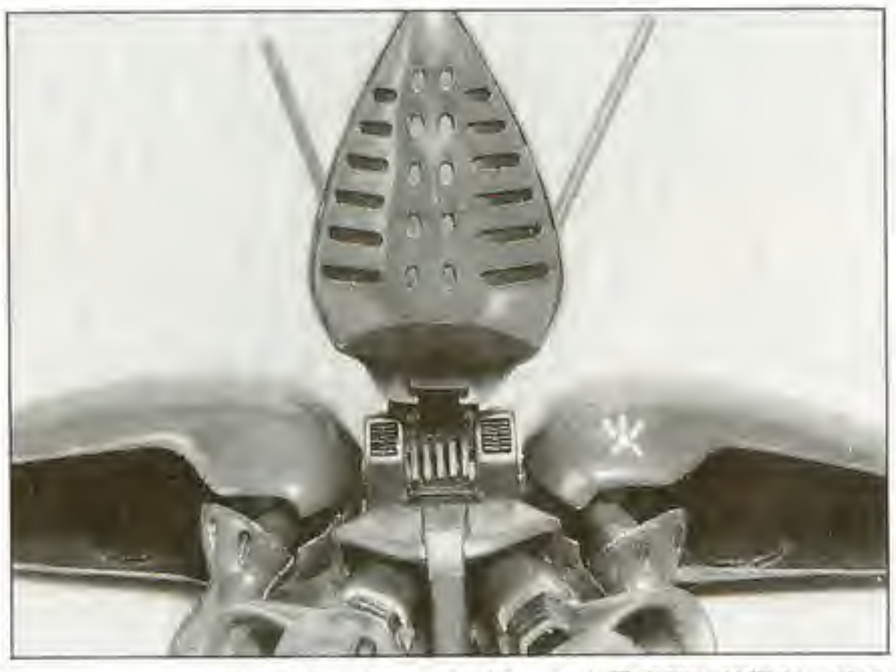
全体はあずき色を吹いた上にクリアーオレンジを重ねたもの、各所のスリットモールドに一段トーンを下げたあずき色を塗っている。なにやら消防車のような色合になってしまった。

★製作後記

なんか、いまさら作るんだったら、もっと大胆な解釈で仕上げちまってもいかったかもしんない。やっぱ1:100キュベレイのインパクトにゃ勝てねェや、(あっ、ヨイショしてる。)つーとこか。ほんじゃね。(アーつかれた。)

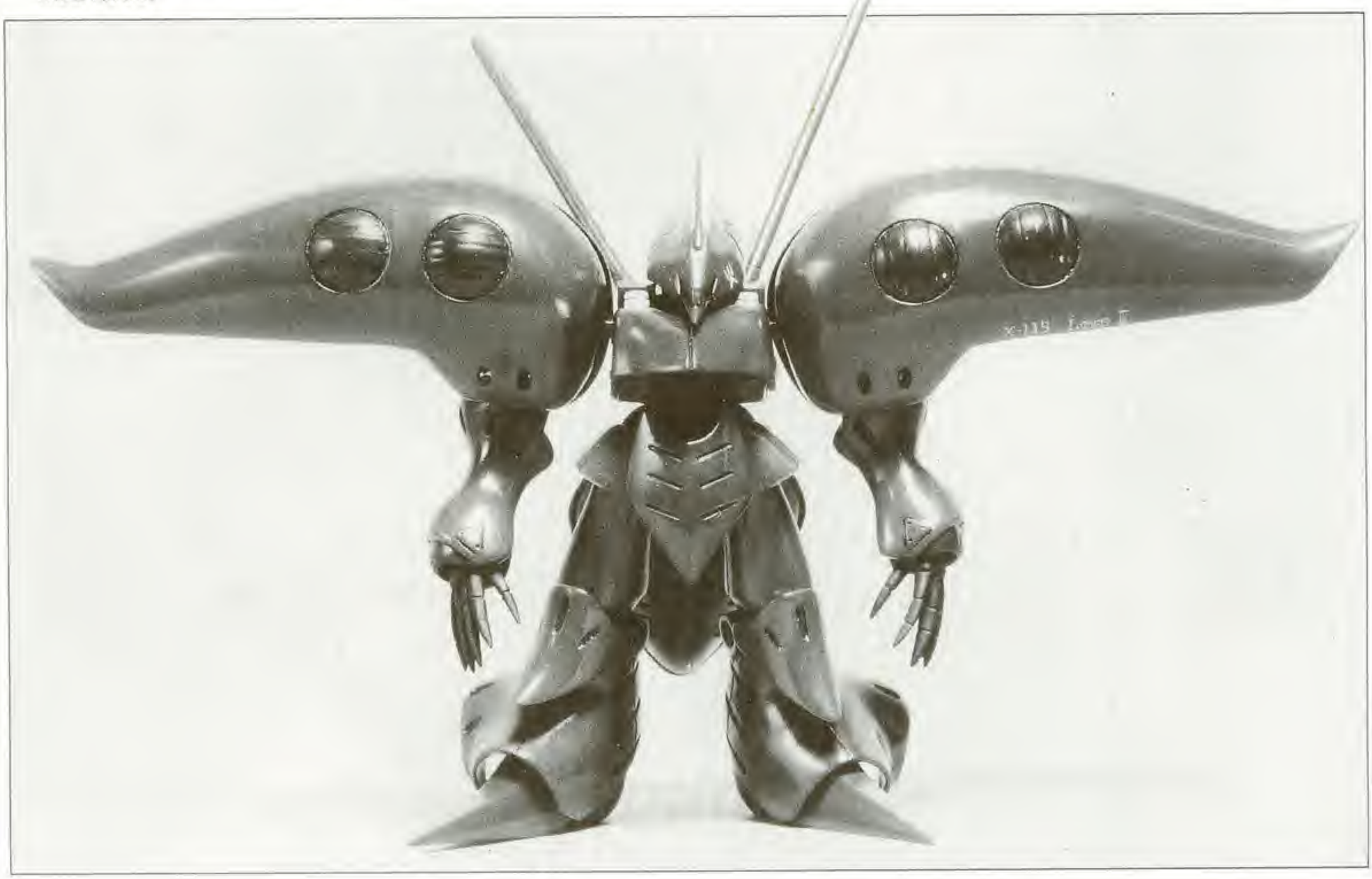


▲後頭部の違いに目を奪われがちだが、額の形も微妙に変わっているのに注意。



▲コンテナ・ホールのパターンも量産型の特徴だ。その他のスリットもきちんと作ってあり、小スケールである事を感じさせない。

▼これが量産型。機体の構成は同じだが、各々のバランスは全く異なる。



カラバ MSZ-006A1

Zplus

1:144 フル・スクラッチビルド

鈴木信夫

別冊「プロジェクトZ」の発売以降、様々な影響を及ぼしていたZプラスの全身の決定稿を、今回、立体で出すという役目が私に回ってきたわけです。

企画当初、1:60でのキット改造から話は始まりましたが、ミーティングの結果、私が作り易いスケールという事から1:100とまとまっていき、数々の準備稿を見ても解る通りキットは到底使えないのでスクラッチに踏み切った次第なのです。図面に関しては取り合えず『あ』の人の第1稿を基にして引いといて、後から各部のデザインを起こしながら作っていく事にしました。

●製作

Zプラスの場合はデザインがあっての製作ではないので、各部分の製作前に必ず『あ』の人と話を進めながらの製作となりました。但し、立体となった時に多少なりとも飛行機らしさを感じ得る物にする必要があったので、大抵話が始まると平気で1日ぐらい潰れていた様に思います。それ程このMSは最近の誌上で大きな役割を持っていたのかもしれません（そんな大袈裟でもないか）。

●頭部

形になったのは作業後半ですが、一応上から順に説明していきます。

以前作られた胸像モデルの縮小版という事なので、プラ板の側面形にひさしをつけ、それにポリパテを盛ってから削り出していきます。ほぼ完全に形にしなければならない為、1:20の頭部とにらめっこしながらくる日もくる日も盛り削りを繰返しました。フェイスはこの大きさであれば私はプラ板の細切れからの削り出しが楽だと思いますがどうでしょうか。又、これ以上になると、パテ類からのムクの削り出しが良ろしいようです。

●胴体

基本的にはZと同じ構成ですが、キットから持ってくるぐらいならプラ板からの箱組の方が作り易いのです。左右のブロックも、ただの6角形というのがイヤだったので、デザインを変更してあります。コクピットはZの物を幅つめし、プラ棒で可動するようにしてあります。作戦降下時にはこれが上がった状態で降下する事でしょう。後部スカートはVFパーツのプロペラントタンク。

●脚

VFパーツと箱組で構成していますが、膝関節とその装甲にはZのキットから流用した上腕と膝のパーツを使ってあります。骨格はR・ディアスからの流用で、外装といっしょに切り込みを入れた後、プラ板を差し込んで接着し、強度を持たせてあります。

●腕

上腕はヒートプレスパーツ。この程度の（1.0×1.5ぐらい）パーツなら、プラ板の抜きワクでも充分キレイに形が出せます。肘関節はマラサイからの流用、下腕はキャストパーツとプラ板、手首はレイズナーの物で指を1本1本削り出してあります。ここは割と気に入った所なんです。「らしさ」というのが少しでも感じてもらえるとうれしいのですが。

●装備

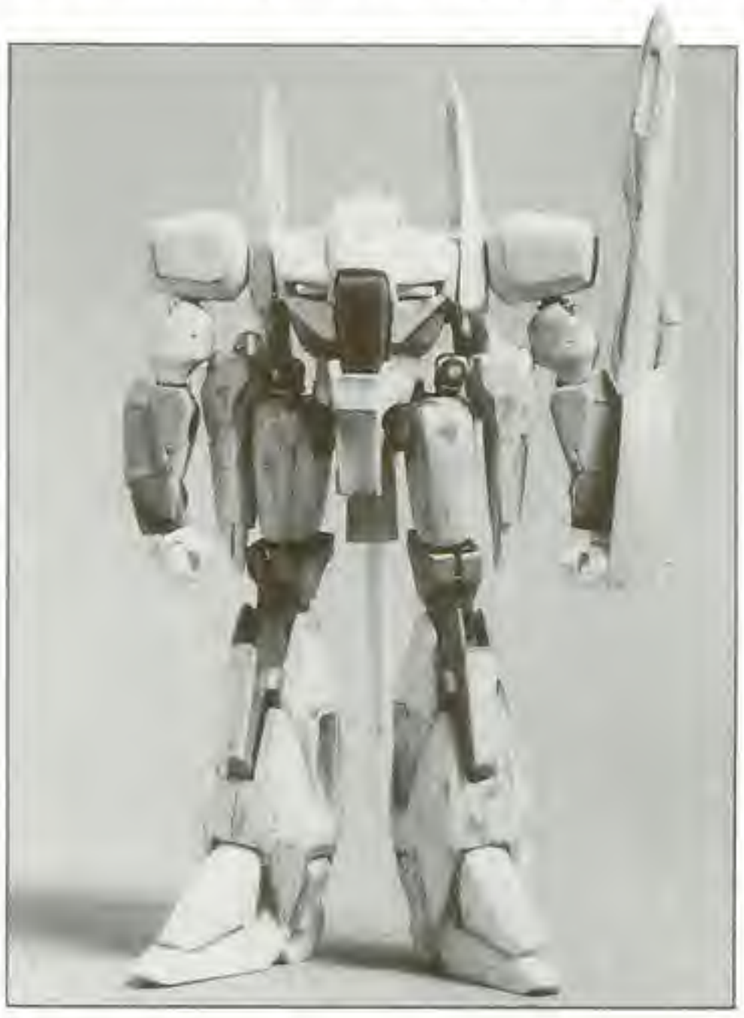
腰のビームカノンは先端が抜けるとビームサーベルにもなってしまうという代物。中央はヒートプレスパーツで、前後にプラ板とポリパテによるプレートが付きます。可動軸の基部は太腿上部に接続したので、脚の動きには取り合えずついて回るハズです。

背部は作業後半までデザインが決まらなくて余り時間がかけられなかったのが残念です。もっとディテールにも力を入れたかったんですけど。

●塗装

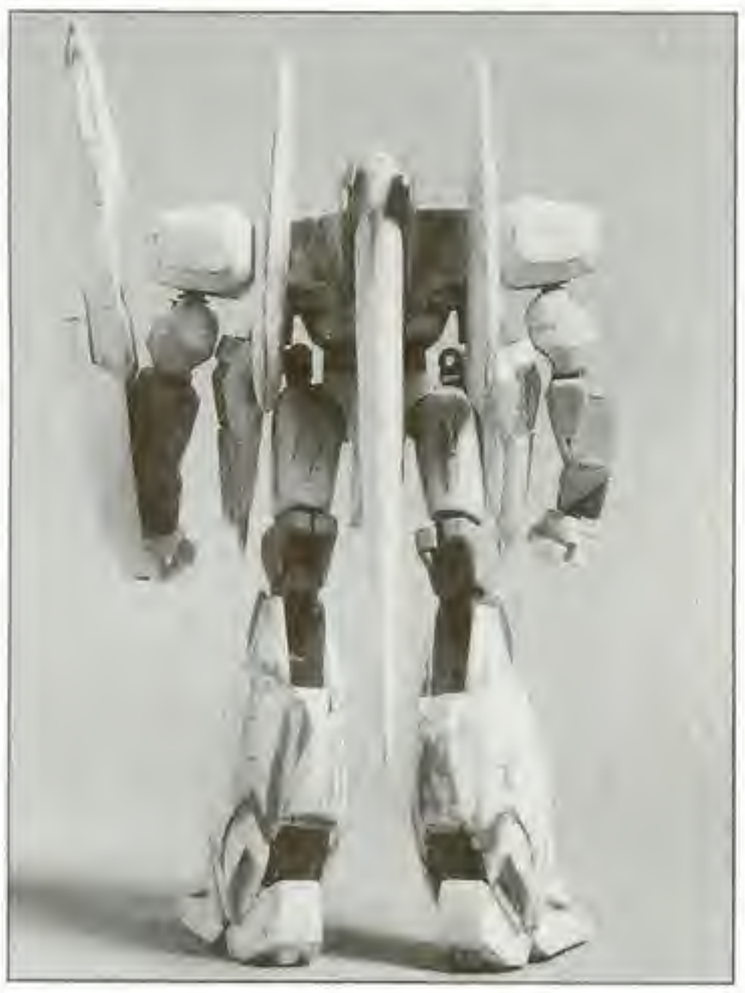
明らかにロービジです。MG本誌ではフラットベースとの混合比は3:2ぐらいと書きましたが、実際は1:1ぐらいだもんで、ほとんど限界スレスレといったところでしょう。

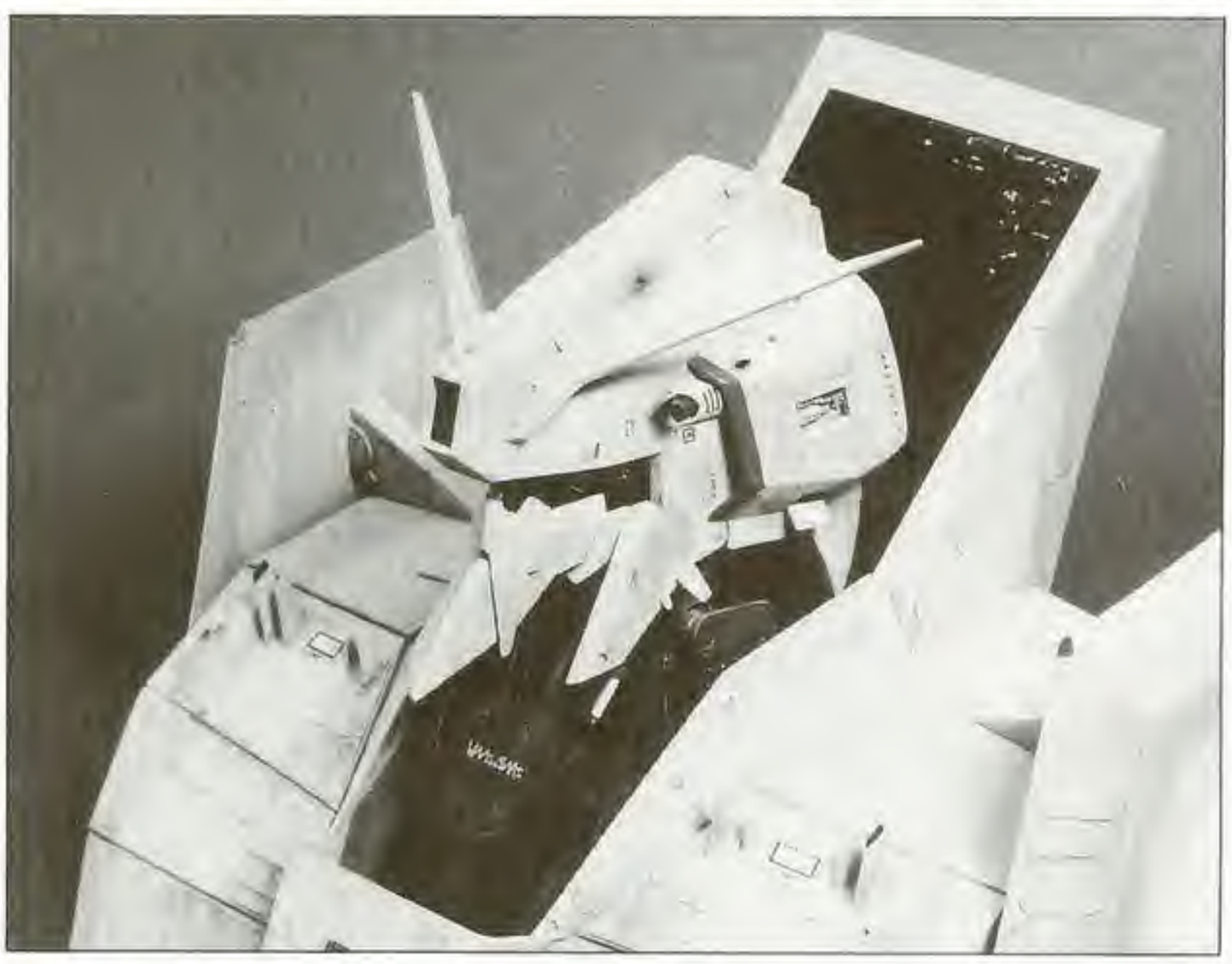
最後になりますが、別冊にあたっては、地上機材、その他色々な物を作って置くはずだったんですけど、ゲーマルクのお陰ですっかり予定がズレ込んでしまい、イマニ、イマサンの仕上がりになってしまった事をお詫び申し上げます。





▶コクピットブロックが可動。なんとなく嬉しい。
◀プロポーションが決定したところ。肩、ビーム砲など何個かパーツのリテイクが出た。





▶これが1年前作られた胸像、これが全ての始まりだった。
◀関節部に見え隠れしてるのが流用パーツだ。

MSZ-006A1 Zplus解説

0087年、ノンオプションで、大気圏への再突入が可能なMS（モビルスーツ）が、エゥーゴの手によって完成を見た。史上初めて実戦での再突入を果たしたRX-78の直系ではないものの、"Z-GUNDAM"のニックネームが与えられたMSZ006である。これをカラバが、大気圏内専用に改良したのがMSZ006A1であり、"Z-GUNDAM"の性能を更に向上させたという意味で、"Z-plus"と名付けられた。

◇ウェイブライダー

MSの再突入に関する研究では、使い捨て式のバリュートシステムが既に実用化されていたが、一方ではエゥーゴの最新型戦闘空母アーガマで、試験的に実戦に投入されたフライングアーマーシステムの実用性が高く評価され、これが当時盛んに試作されていたトランスフォーマー技術と融合して、再突入に適した形状に変形できるMSとして開発が進められた。

MSZ006の再突入形態は、同時に軌道上での巡航形態であり、衝撃波を機体下面に逃がすウェイブライダー型が取られていたが、大気圏内巡航を目的とした形にフライングアーマーとシールドを再設計し、全体にコストダウンとリファインを計り、主機を冷却と推進に大気を利用する方式のものに載み換え、固定武装として新たにビームカノン2門を腰部に装備したのが、MSZ006A1である。

これら006系のMSは、特にVAMAWS（ヴアモーズ）（Variable Mobilesuit And Waverider System、VMs AWrsとも書き、機体のどこかにマーキングされてるものが多い）と呼ばれ、他のトランスフォーマブルなMSとは区別されている。（つけ加えておくが、VAMAWSは、もともとZ-GUNDAMの研究にあたってつけられた呼称で、これから発展したZplusは、亜音速から超音速の飛行を行なうオーソドックスな飛行体であり、いわゆるウェイブライダー型ではないのだが、エゥーゴではMSの飛行形態を何故か総てウェイブライダーと呼んでいる。）

◇フライトシステム

エゥーゴの地上軍ともいえるカラバは、苦しい経済状況の中で、この機体の潜在能力に大きな期待を込めて生産に踏み切った。そして軍の要求は、WRモードでの地上施設等への長距離侵攻や、地上支援を遂行するための、これ迄のMSでは考えられない距離の航続力だった。しかもMSとしての性能を維持するためには、MS時にデッドウェイトになるフライングアーマーにいたずらに大型の翼を用いる訳にはいかない。そこで採用されたのが、VG翼（可変後退翼）である。VG翼は、広い速度域で良好な揚抗比が得られ、亜音速時の航続率が高く、超音速飛行性能にも優れている。またMS時にVG翼は、MSN-00100"百式"特有のウィングバインダーシステムと同様の働きをして、ロングスタビレーターと共に機体の姿勢制御を行なう。

超音飛行速時の風圧中心の移動に対し、Zplusでは、ロングスタビレーターの燃料タンクの、燃料／重心調節サブシステム（FCGMS）と、主翼前部グローブに収納されているペーンを作動させることにより、重心と風圧中心が、飛行条件に最適な位置関係を常に保つように自動制御する。

また、高揚力装置として、全翼幅に渡り前縁スラットとフラップが配されている。スラットは2分割、フラップは3分割になっており、離着時、機動時に自動的に動く。

◇アーマメント

頭部には60mmバルカン砲を2門と変わらないが、装弾数は大幅に増加、その分後頭部が延長された。そしてビームカノン2門が固定武装とされ、両脚大腿部上端から釣り下げるような形で装着。これ迄標準装備していたビームライフルに比して有効距離、精度など性能面で向上している上に、両腕がフリーになるので、更に他の兵器、オプション類を有効に活用する事ができる。

ビームカノンの射角は、縦+207°～−190°、横+175～−5°で、左右合わせればほぼ全周囲へ砲撃が可能である。WR時にはビームカノンと脚部ナセルの位置関係はアラインメントにとられて誘導抵抗が減少される。

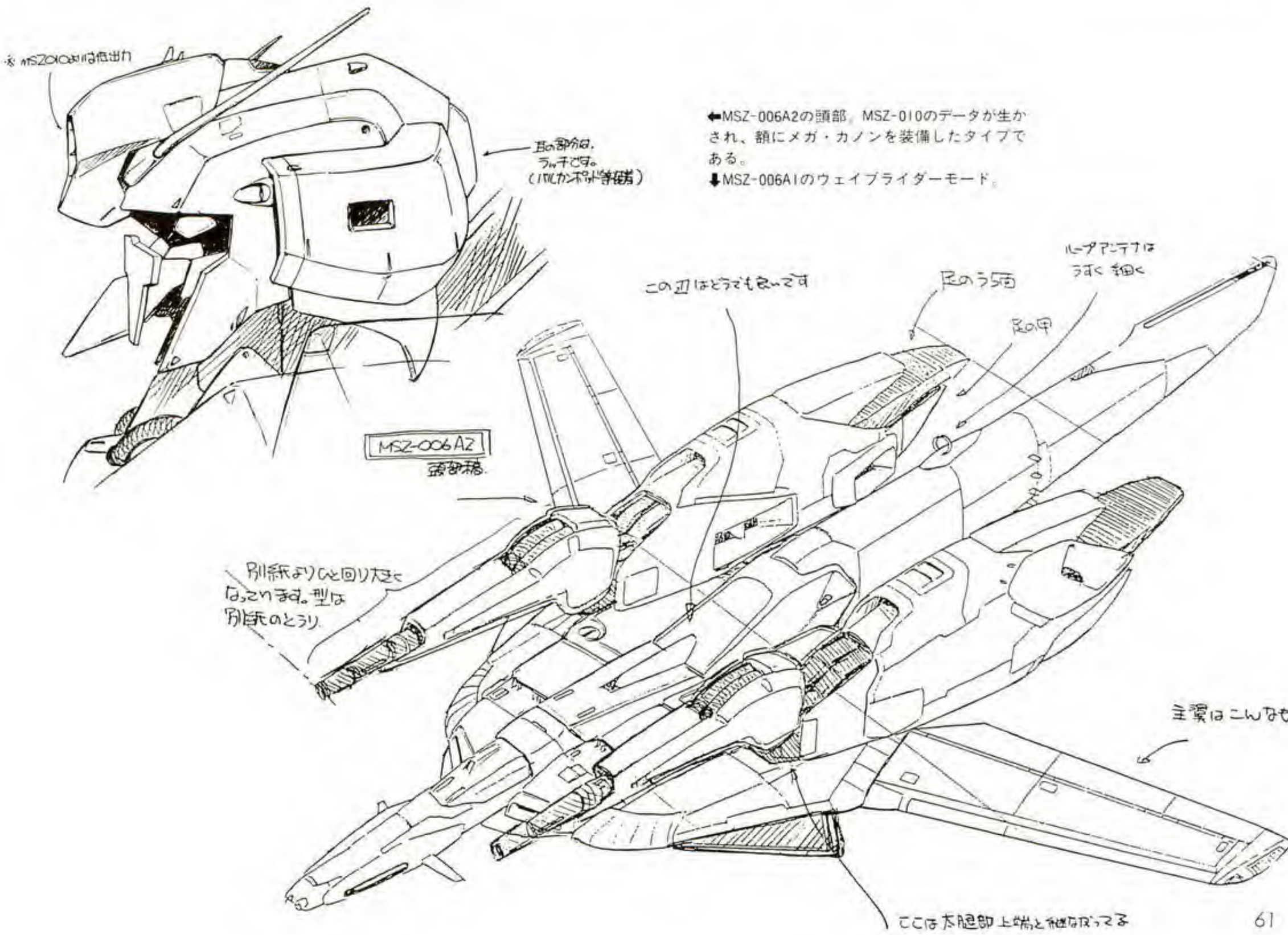
またエネルギーCAPの効率を高めたメガ・カノンをバルカン砲の代わりに頭部に搭載する案があったが、Iフィールドチャンバーのトラブルで見送られていた。しかし改良後A2型に採用され、ブロック20からこれが生産される予定であったが、006系自体これ以上生産できる状況でなく、僅か3機が完成を見たに過ぎなかった。

◇配備と実戦

戦況が膠着して消耗戦が続き、Zplusだけで構成される強力な特殊部隊には、編成の終了する前から作戦計画が入る程だった。A1型量産型1号がロールアウトする時には既に配備される予定のアウドムラから1名が、他の航空団からも転属予定のパイロット2名が、アナハイム・エレクトロニクスのカリフォルニア工場へ派遣された。彼らは皆、撃墜数20以上のエースであり、その後も続々と同クラスのパイロットがカリフォルニアに送られ、完成するZplusをアウドムラにフェリーすると同時に転属されていった。

Zplusによる最初の飛行隊18TFASに定数の18機が揃う頃には、パイロットの機種転換プログラムもほぼ終了。

飛行隊編成から3週間後、彼らはカラバの大反撃の先鋒となる作戦に移った。作戦開始から14時間後にダカール制圧終了。なお18TFASの最初の飛行隊長は、一年戦争の伝説のエース、アムロ＝レイ少佐（当時大尉）であった。



←MSZ-006A2の頭部。MSZ-010のデータが生かされ、額にメガ・カノンを装備したタイプである。
↓MSZ-006A1のウェイブライダーモード。

カラバ　RGM-86R

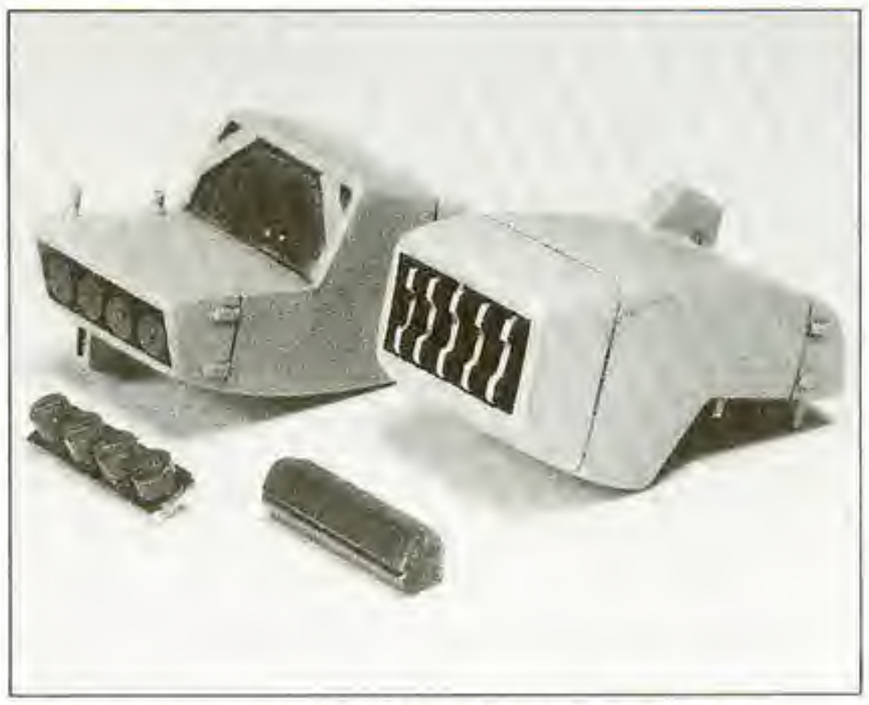
ジムIII

1:144スケール・キット改造

星野利章



◀左はアニメ版の頭。初期稿ではかなり前後延長されている。バンカン砲装弾数や、冷却器の増強のためという設定だ。



▲肩のミサイルポッドはこの様な方法で開閉状態が選べる。

▼すねまわりの処理はこの様になってる。デカールの流用も決まっている。



▼初期稿版(左)とアニメ版の比較



さて、このGMIIIはTVに登場した物とはちょっと違います。決定稿ではなく準備稿を基に製作したものです。読者の皆さんの中には、「設定通りに作れないんで準備稿のアレンジに逃げたな。」と思われる方もいるかと思いますが、半分はその通りです。申し訳ありません。でもいろいろ語託(ごたく)を並べて正当化するよりも潔いでしょ。

GMIIIについて少し述べてみますと、GMIIIはもともとGMIIの武装、装甲強化版として考えられたMSで（バルキリーとアーマード・バルキリーの関係と同じ。）つまり、脚部などにみられる増設部分は、あとから強引に取り付けたような感じにするのが良い様です。実際作例もそのように製作しました。

製作

御覧いただけば解かると思いますが、胴体と脚部はGMIIのキットから、腕部、ランドセルはMkIIのキットから持ってきました。頭と肩部及び増設部分を新増してあります。各部分の製作については図も参考にして下さい。肩部及びミサイルポッドはプラバンを主に、頭部、増設部はポリパテを主に製作しました。肩の増設ダクトはGMIIのものをパテ状シリコンでコピーして使用。左手の指は2㎜プラ棒でつくり直してありなす。

塗装

ロービジ風で仕上げてみました。基本色の淡いグレー（ほとんど水色にみえますが）はグンゼの特色308番に青を極少量。濃い方はさらに青を加えています。ランドセル、排気口(ダクト)は黒＋銀。この色は思い切りフラットにすると全体が引き締まってカッコ良くなります。あとは赤、白、インディブルー等で細部を。以上がラッカー系です。ラッカー系を使ってる読者の方々、塗装のときちゃんと換気してますか？モデリングは健康的にやりましょうね。

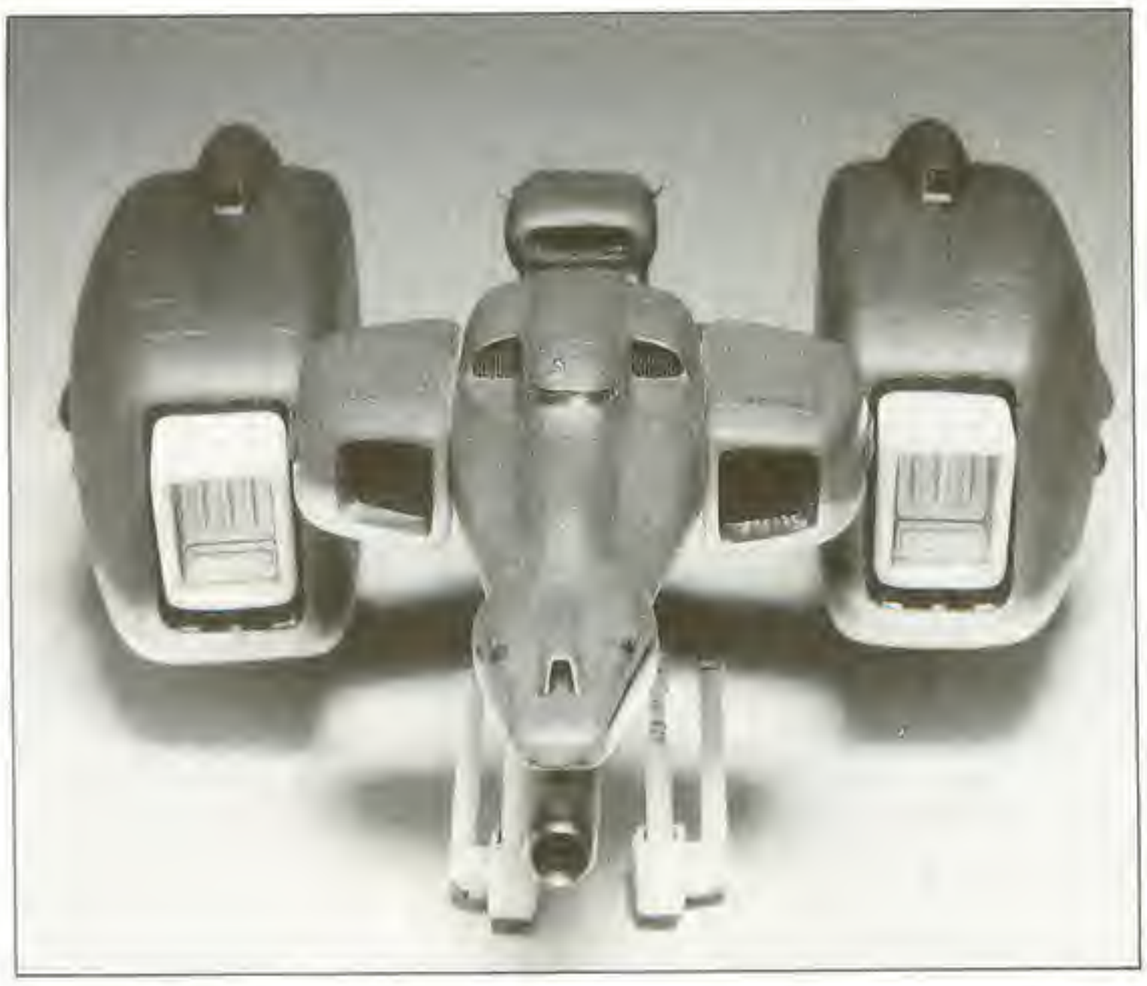
基本塗装が終わりましたらスミ入れをします。はみ出た塗料をふき取るのに綿棒を使うと綺麗にふき取れます。あとは薄めたエナメル系フラットオレンジを関接部分に流してサビた感じを出してみました。それからメインカメラ部には水性のクリアーグリーンを重ね塗りしてあります。塗膜は0.5㎜ぐらいあるのではないでしょうか？クリアーパーツのような光沢で質感の違いが表現できます。ただし、一週間は手を触れることができませんけど……。

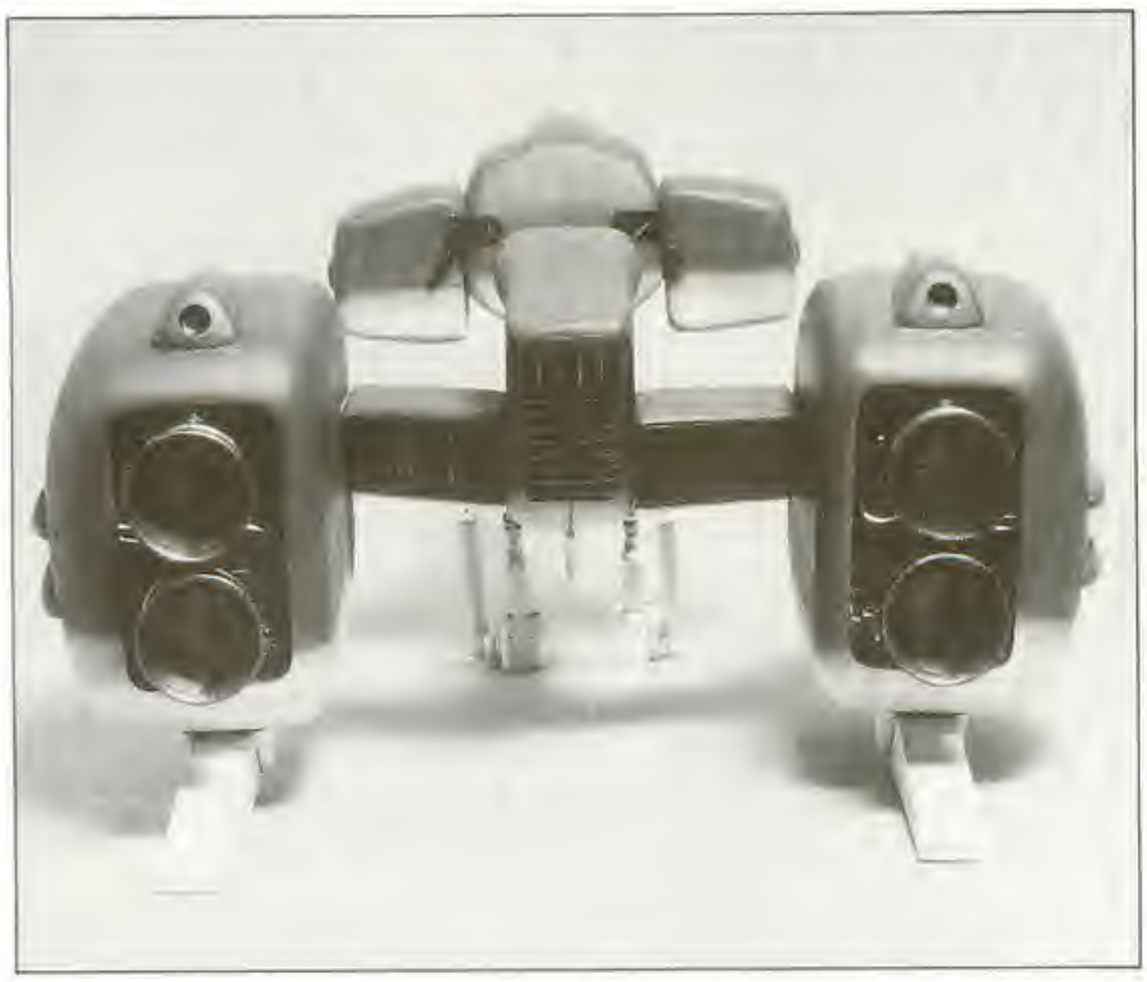
エゥーゴ FMA-08R

メガライダー

1:100 フル・スクラッチビルド

中沢博之

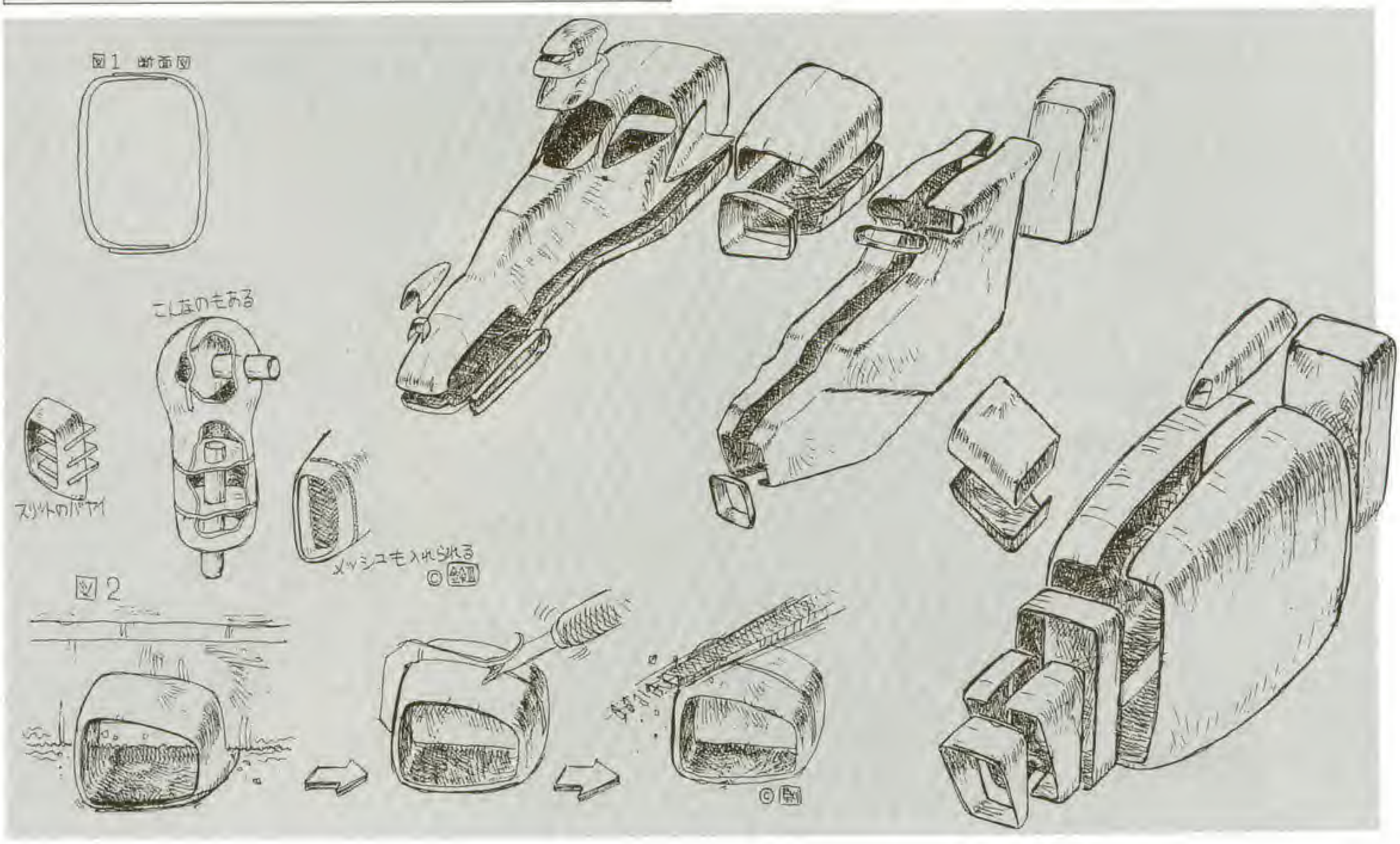




いや一早いもんですね。別冊のプロジェクトZからもう一年たってしまったんですねェ。そう言えばあれ以来ガンダムネタに関する記事は何一つやっていなかったんだよね。だから一年ぶりのガンダムネタって事になるのかな。別にガンダムに関するネタやりたくなかった訳じゃないけど、たまたまやる機会がなかったのかな。でも正直言うとガンダムネタで何かやるとしたらZZじゃなくて旧作のMS作りたいなんてね、ズゴックとかガンキャノンとか作りたかった。だから別冊やるから何か作りなさいって言われた時「ズゴックがいい」とか言ったけどそく断わられちった。じゃ何が残っているかと聞いてみればゲーマルク、クィンマンサ。ZZのMSはよくわからんからやめにしていてメガライダーにするとなった訳。ニュータイプのポスター小林先生描いたやつを基本にして作る事になったのでした。

さてメガライダーちゅうくらいだからやっぱりMSが乗るんだよね。でもそーゆー発想ってどうも今一つついてゆけないんだよね。ドダイみたいな乗り方ならわかるんだけど、跨がって乗るってのがどーも生理的に受け付けなくて。だからシルエットとしてMSが乗らない状態でカッコよく見える様に考え、なおかつMSの乗れるだけのスペースは最低限確保するようにしました。

では製作について。ボディとなるパーツはすべてバキュームフォーマーで作ったパーツで構成されています。最近バキュームフォーマーを自作する人も増えすっかり主流技術となりつつありますね。2年位前迄は仲々手を出せなかった曲面構成のメカも楽々こなせる様になり、ほんとバキュームフォーマーみょうりに尽きますね。さてバキュームの原型をバルサ材で作り出す訳なんだけど、今回の機首部の様に複雑な面取りのバヤイ無理にバルサだけで作る必要もない。形さえ出来てしまえばいいのだからポリパテなんかを使って作り出せばよい。ただバルサとポリパテの境い目は気を付けて消しておかないとプレスした成形パーツにスジが出ちゃうから要注意。プレスしたパーツを左右合わせて一つのパーツにする訳だけど、ここでバキュームパーツの成形法について少し述べておきましょう。まず小さなパーツは問題なしに充分な肉厚が得られるので左右のパーツを接着するだけで補強の必要はないが、今回のエンジンブロックのように大きなパーツだと、原型をおいたときの横側にあたる面の肉厚が薄くなってしまいます。そこでバキュームの原型の高さを高めにとっておいて、パーツの片方にもう片方のパーツをかぶせて薄くなっ



てる面を重ね合わせて肉厚を得ます。(図1)さらに強度を得る為に図2の様にプラ板をかませて補強するという手もある。またこのテクニックはバキュームパーツの補強だけに限らずキットのパーツに壁を作りたい場合やスリットを作ったりするのにも応用がきく大変便利な技なのであると健に一ちゃんにおそわった。(本人もなぜかこのテクニックは記事で書き忘れていたそーな)

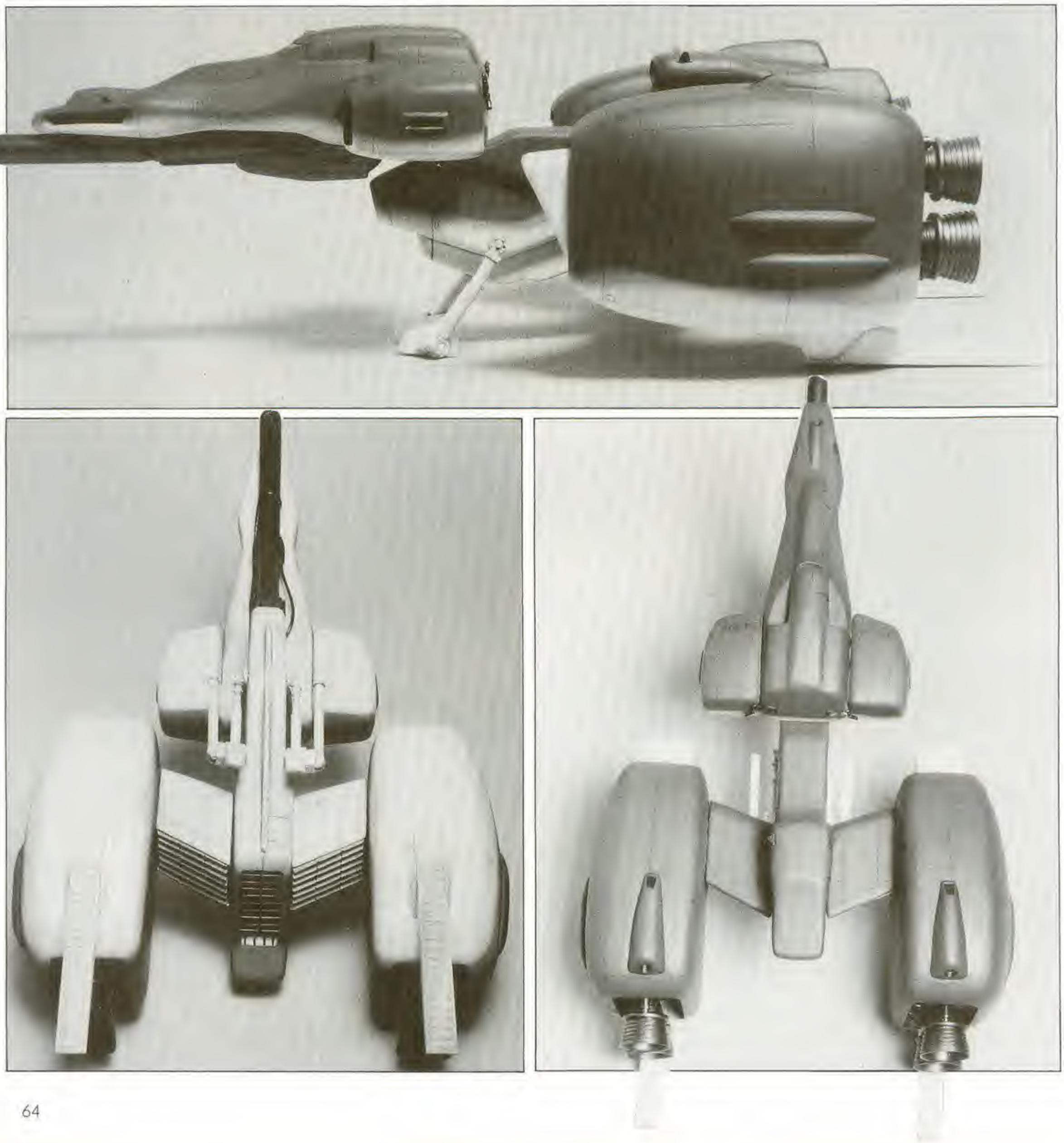
コックピットの窓だが、1.2㎜でプレスしたバキュームパーツに窓穴を作るとどうしても窓枠の肉厚が厚くなってしまう。そこで窓の回りを0.3㎜プラ板でプレスしたパーツを移植して窓枠の肉厚を薄くした。そこへ透明エンビ板をプレスした物を裏からあててある。バキュームパーツに関してはそのくらいかな。

あとは主砲がアクリルパイプで出来ていて、スリットは厚みの違うプラ板を交互に重ねて作れる。まあそんな所かな。流用パーツはなるべく外装に使わない様にしてスジ彫りだけにおさえておいた。ステップを兼ねたランディングギアーだけど飛行状態時には目立たぬように後に折れる様にしてあります。でもSF3Dのパワードスーツの足首を使ったのはちとまずかったかな。

塗装はあさのさんが青に塗れって言ったから青にしたんだけどね。まあ青に塗れって言われたって真青に塗る訳にもいかないからね。上面を青51号下面をホワイト、その境をエアスペリオリティーブルーを吹いてやりました。これはヘルキャットの塗装の一つを参考にしたんだけどね、仲々良い感じになったと思うんだけど。今回みたいに塗装で楽しむっていうのも模型作りの一つだと思うし。塗装一つで作品のイメージってずいぶん変わるからヘタな作品でも見れちゃう場合もあるんだよね(今回のメガライダーがいい例ですね) ちなみに鈴木君のゲーマルクとか小田さんのバウンド・ドックの塗り分けなんかすごく好きだけどね。

まあそんなんで一応メガライダーは完成したんだけど、今迄作った物と比べると自分としてはだいぶ冒険してみたんだけどその割にはアッサリ(ディティールが無い!!)した物に仕上ってしまいましたね。これは時々ある事なんだけど。頭の中で作る物の構想なんか練ってる時はけっこうディティールの事なんか色々考えるんだけど、いざ形が出来てディティールアップする段階ですごく消極的になってしまう所があるのかな。面倒くさいっていうのも無いと言えばウソだけどディティールアップするのに自身が無くなっちゃうていうか。まあそんな事は言ってられませんね。新井君とか手本にしてもっとガンバラなきゃね。(実際あのモールドにはまいるよな)

でも形的にはけっこういい物が出来たんじゃないかなって割と満足してるんだけどどうでしょうね。あさのさんはエンジンブロックがデカイってうるさいんだけどね。あの人はいつもああだからまあいいか。ほんじゃね!あっそうそうズゴックはそのうちに作りたいねっ!!



プラモデル®

MOBILE SUIT GUNDAM

宇宙世紀を代表するスーパーマシン—M.S、M.A等を3.D化した"ガンダム"シリーズ。
アニメプラモデルの最高峰を誇る豊富なアイテムのその1つ1つに、バンダイの高い設計思想とテクノロジーが集約された傑作キットです。
"ノーマル"、"リアル"、"M.S.V"、"ゼータ"、"ZZガンダム"とファンとともに歩み続けてきた"ガンダム・ワールド"は、
'87年さらに新シリーズへ突入します。1段とグレードアップした"ガンダム"の世界。
オリジナリティあふれる斬新なフォルムのM.Sがリアルに、そしてドラマチックに展開する新シリーズにご期待ください。

NORMAL

REAL

M.S.V

Z

ZZ

and....

NEW SERIES

ダブルゼータガンダム製作：小林とおる

BANDAI
株式会社バンダイ
ホビー部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111 電話(03)842-5163(直通)

'87年話題のテレビアニメ「機甲戦記ドラグナー」バンダイより商品化決定!
テレビ朝日系全国ネットで2月7日土より放送開始!

©創通エージェンシー・日本サンライズ

A.E.U.G. FMA-08R

MEGA-RIDER

1:100 SCALE/FULL SCRATCHBUILD
MODELING BY Hiroyuki NAKAZAWA

メガ・ランチャーは単機のMSが扱える最大のビーム兵器としては最大であり、その威力は戦艦の主砲を凌ぐものがあるが、出力の低いジェネレーター(熱核反応炉)のため連射が不可能だった。本機では大出力の熱核反応炉を搭載することによってこの問題を解決した上に、大型MA並の熱核ジェット2基を搭載し、高機動SFCとしての性能も合わせ持つようになった。

新人モデラーの出現に押され名実ともに中堅モデラーになった中沢氏の今回の大物スクラッチがこれだ。全長30cmを越える巨体はただでさえ凄い迫力なのに広角レンズでせまったもんだから最早なんだか分からないでしょうけど心配しないで下さい。63ページに全体が良く見える写真がありますから。









KALABA MSZ-006A1(MSK-006)

Z plus

1: 100SCALE/FULL SCRATCHBUILD
MODELING BY Nobuo SUZUKI



SPECIFICATION

■DIMENSIONS

- HEIGHT/22.11m
- HEAD HEIGHT/19.86m
- WHIGHT/32.70t
- EQUIPPED/68.40t

■EQUIPMENTS

- HYPER MEGA BEAM GUN×2
- 50mm VULCAN×2
- BEAM RIFLE







MSZ-006で初めて導入されたウェイブライダー構想は、モビルスーツを変形させ大気圏へ突入させることを可能ならしめた。カラバはこのＷＲ構想を、大気圏内巡航の効率向上の方向に発展させMSZ-006 A1 Zplusを開発・生産した。Zplusは大気内のみでの運用を目的とし、冷却、推進、生命維持などの面で大幅なコストの縮少を計ることに成功している。翼は変形システムの一部を除き大半が再設計されＶＧ翼が用いられた。またこれまで標準装備の搭載火器だったビーム兵器は、２門が固定武装とされて、飛行形態では抵抗が軽減される様にレイアウトされている。

この前のガンダム別冊プロジェクトＺで表紙を飾ったZplus ヘッドが１年を経てようやく1/100の全身が出来上がった。作者はあの鈴木MkIIIだ。最近「短時間で、いかに手を抜いて見映え良く作るか」と云ったモデリングが流行ってる節もあるが、納得ゆくまで作り込む」を実践した作例となった。



KALABA RGM-86R

GM-III

1:144SCALE/FROM A BANDAI KIT"GM-II"
MODELING BY Toshiaki HOSHINO



SPECIFICATION

■DIMENSIONS
- HEIGHTT/18.05m
- HEAD HEIGHT/17.80m
- WEIGHT/48.60t
- EQUIPPED/72.00t

■ARMAMENTS
- 50mm VULCAN
- BEAM SABRE X2
- BEAM RIFLE
- MIDDLE RANGE MISSILE POD X2 (8 ROUNDS)
- LONG RANGE MISSILE LOUNCHER X2 (2 ROUNDS)
- HI-MANUEUVERING MISSILE LOUNCHR X1 (4 ROUNDS)

連邦軍は前大戦中に大量に生産されたGMを戦後改良を加えGM IIとした。そして今大戦ではそれらを更に近代化したGM III化計画を実行。残存するGM IIのジェネレーターを強力なものに積み換え胸のダクトも増設された。

星野選手の手によるGM IIIは初期稿のものだ。増設された胸のダクトは好みの分かれるところだが、実用本意に改良された兵器の式骨さが感じられ、地味な塗装に加えて量産兵器然としたイメージが郷愁を誘う。





A.E.U.G. SPACE ASSAULT CRUISER

NAHEL ĀGAMA

1:1000 SCALE/FULL SCRATCHBUILD

MODELING BY Naoki SATOH

アーガマの２番艦に当るエゥーゴの新型主力強襲用宇宙巡洋艦が、ネェル・アーガマである。月の裏側に位置するグラナダ基地で建造されたもので、艦名のネェルは、「…のような、…に似た」という意味を持つ。

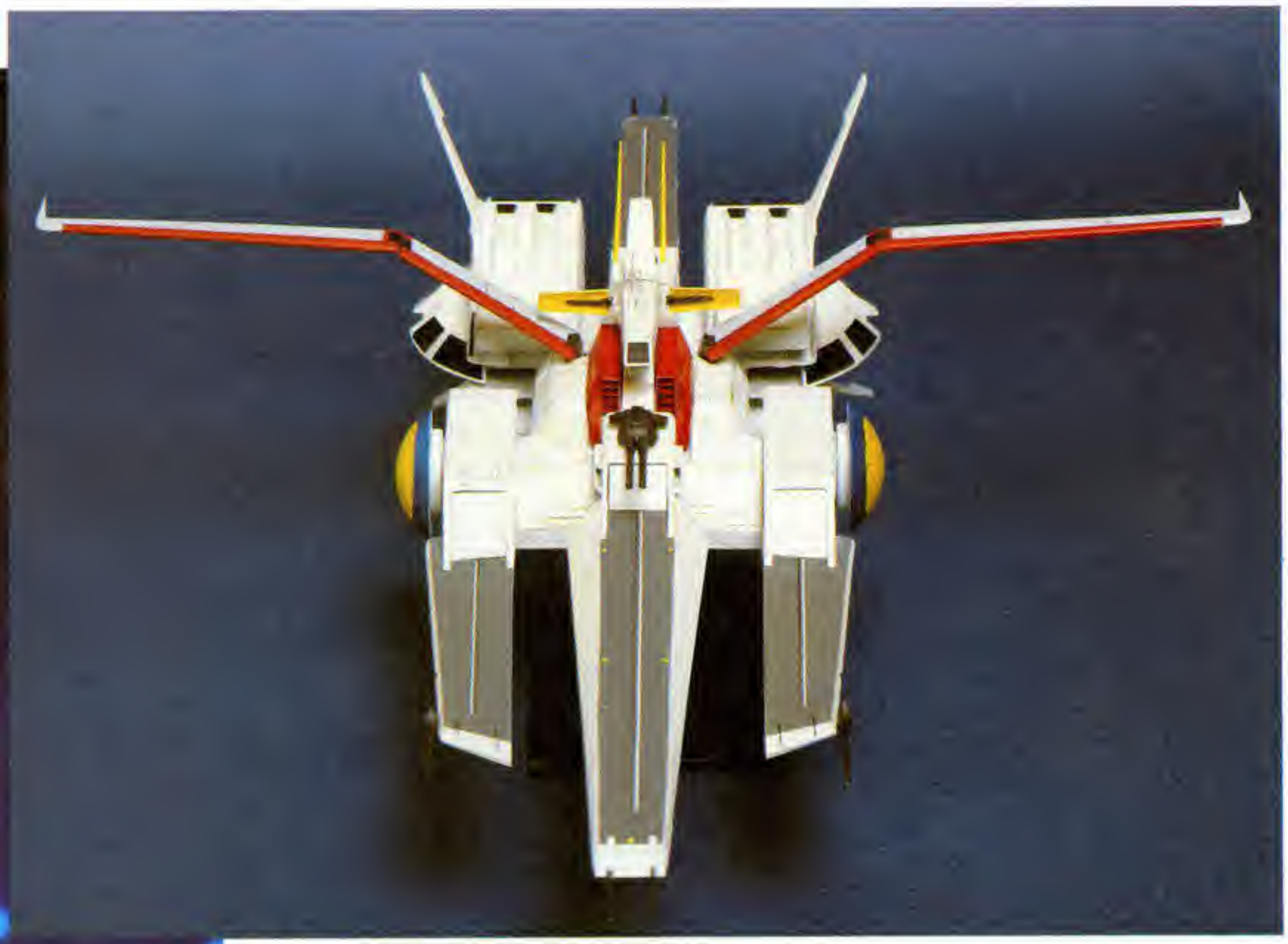
シルエットはアーガマよりむしろ、一年戦争を戦い抜いたホワイトベースに近くなっているが，性能はアーガマをはるかに上回る。アーガマに搭載された大型ハイメガ砲は試験的に装備されたものだが、これを主力武器としている。

アーガマでは２基であったフライトデッキを艦中央にも持ち、艦体左右のデッキも上下２面、計５面という射出デッキを持つことになる。スクランブル時のモビルスーツ発艦時間が大幅に短縮されている。また、艦後部には、着艦用デッキが有る為より強襲艦としての性能を高めている。

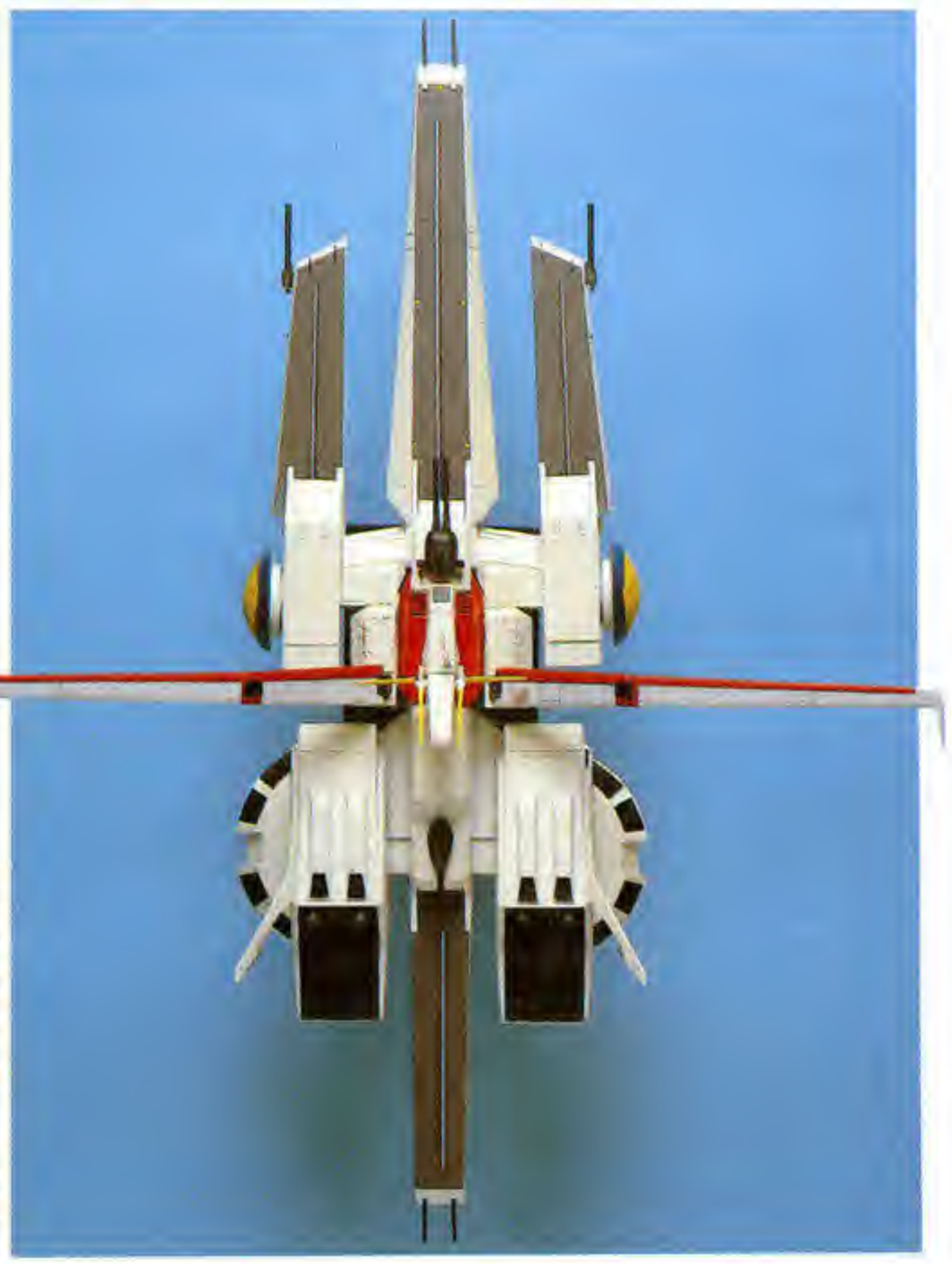












物語の終盤、ジュドー達を宇宙で待っている新造戦艦ネェル・アーガマ。設定資料が発表された時点で作図を行ない、その三面図を基に30㎝クラスのモデルにビルドアップ。後に発表された全長(280m)から、約1:1000スケールである事が判明した。

塗色が劇中と異なるのは、工作が終了した時点で色指定ができ上がっていなかったためと思われるが、正確な理由は不明。

FEDERAL FORCE RMS-119

EWAC ZACK

1:100 SCALE/FROM A BANDAI KIT "HIZACK"
MODELING BY Tomoyuki ARAI

SPECIFICATION
■DIMENSIONS
●HEIGHT / 19.20m
●HEAD HEIGHT / 18.5m
●WEIGHT / 41.60t
●EQUIPPED / 73.50t
■EQUIPMENTS
●SEEKER DROID × 2
●1200Gal. FUEL TANK × 2





前大戦において実戦に導入され、それ迄の兵器体系を全く変えてしまったミノフスキー粒子は、静止質量がほとんどゼロの正が負に帯電した一種の素粒子であり、立方格子状に整列し目に見えないフィールドを形成する。このフィールドが、通信やレーダーに用いられる周波数帯の電磁波の伝達を阻害する。しかしミノフスキー粒子濃度が充分に低い空域では、レーダーによる警戒、索敵は現在でも充分有効である。ＥＷＡＣザクは早期警戒機であり、ＲＭＳ-106の機体に専用のアンテナ装置、データプロセッサー、通信装置などを搭載したもので、外観上巨大なロートドームと、ランドセルのアンテナが大きな特徴になっている。ロートドーム内にはレーダーアンテナと目標識別アンテナが背中あわせに入っており、この部分のみ毎分約６回転している。ドームの周囲、下面にはモノアイのスリットがあり、可視光及び赤外線でパッシブにも情報が収集される。これらの情報やレーダー信号は全てデジタル処理され、母艦のＣＩＣ（コンバット・インフォメーション・センター）にリアルタイムで送られる。またレーダーの走査域は、府角7°を含む天球の上半分なので、常に２機のＥＷＡＣザクを滞空させて全天の監視を行なう。ようするに本機はＣＩＣを中心としたＥＷＡＣシステムを構成する要素の一つであり、ＣＩＣの支援を受けながらシステマティックに運用されて、その能力が完全に発揮できるのである。

“ディティールもの⟶新井ちゃん”と云う短絡的な発想によって彼が製作することになったＥＷＡＣザク。しかも1:144キットのインストの明貴美加デザインの新型頭部を1:100で作らなきゃならない。クィン・マンサのメ切も近づいてくるしどーしよーと言いながら出来たのがこれ。







NEO ZION AMX-117R/L

GAZ-R/L

1:100 SCALE/ FROMA BANDAI KIT"GALBALDY β"
MODELING BY Miyuki YOKOSHIMA

SPECIFICATION

■DIMENSIONS
- ●HEIGHT/20.70m
- ●HEAD HEIGHT/19.00m
- ●WEIGHT/40.50t
- ●EQUIPPED/70.80t

■ARMAMENTS
- ●BEAM CANNON×2
- ●BEAM SABRE×2
- ●BEAM RIFLE
- ●HEAT LANCER





ガズアル、ガズエルはロイヤルガードと呼ばれるネオジオン軍親衛隊の乗機である。ハマーン・カーンがキュベレイで出撃する際、右翼にガズアル、左翼にガズエルがつき、編隊を組む。

本機はガルバルディβをチューンナップしたカスタム機で、頭に飾り角、腕部に装甲とウェポンラックを兼ねたシールドが付けられ、肩の増加装甲は、右翼・左翼を示す装飾的目的で設計されたが、後にウェポンラックに改造され、機雷やミサイルランチャーの搭載が可能となった。なお、ガズアル、ガズエルは肩と腕の装甲の位置が左右で異なるだけで、性能的には同じである。

1:100スケールのガルバルディβを改造して作られたガズアル、ガズエルである。カラーリングは劇中とは異なり、トーンの違うシルバーの吹き分けに、ゴールドのエングレービングとしている。



NEO ZION AMX-009

DREISSEN

1: 144 SCALE/BANDAI KIT
MODELING BY Bond NEJIGASHIRA





SPECIFICATION

■DIMENSIONS
- ●HEIGHT/23.40m
- ●HEAD HEIGHT/22.00m
- ●WEIGHT/36.70t
- ●EQUIPPED/66.80t

■ARMAMENTS
- ●TRI-BEAM CANNON×2
- ●BEAM LANCER
- ●BEAM TOMAHAWK
- ●TRI-BLADE FLARE BOMB×3

旧ジオン軍のＭＳ、ドムのシルエットを踏襲し、その事実上の後継機として量産されたネオジオン初の、汎用ＭＳである。

開発には、連邦・エゥーゴ製のＭＳに基本性能が上回っている事、量産性・操縦性がけっして劣らない事が条件とされていた。

武装は、固定兵装として両腕にビームキャノン(三連)、手持ち火器としてビーム・トマホーク、ビーム・ランサー、背には３基のトライ・ブレード（接近戦用カッター兵器）を持つ。運用上、格闘戦能力にウエイトを置いているが、汎用ＭＳとして優れた機体である事は否めないだろう。

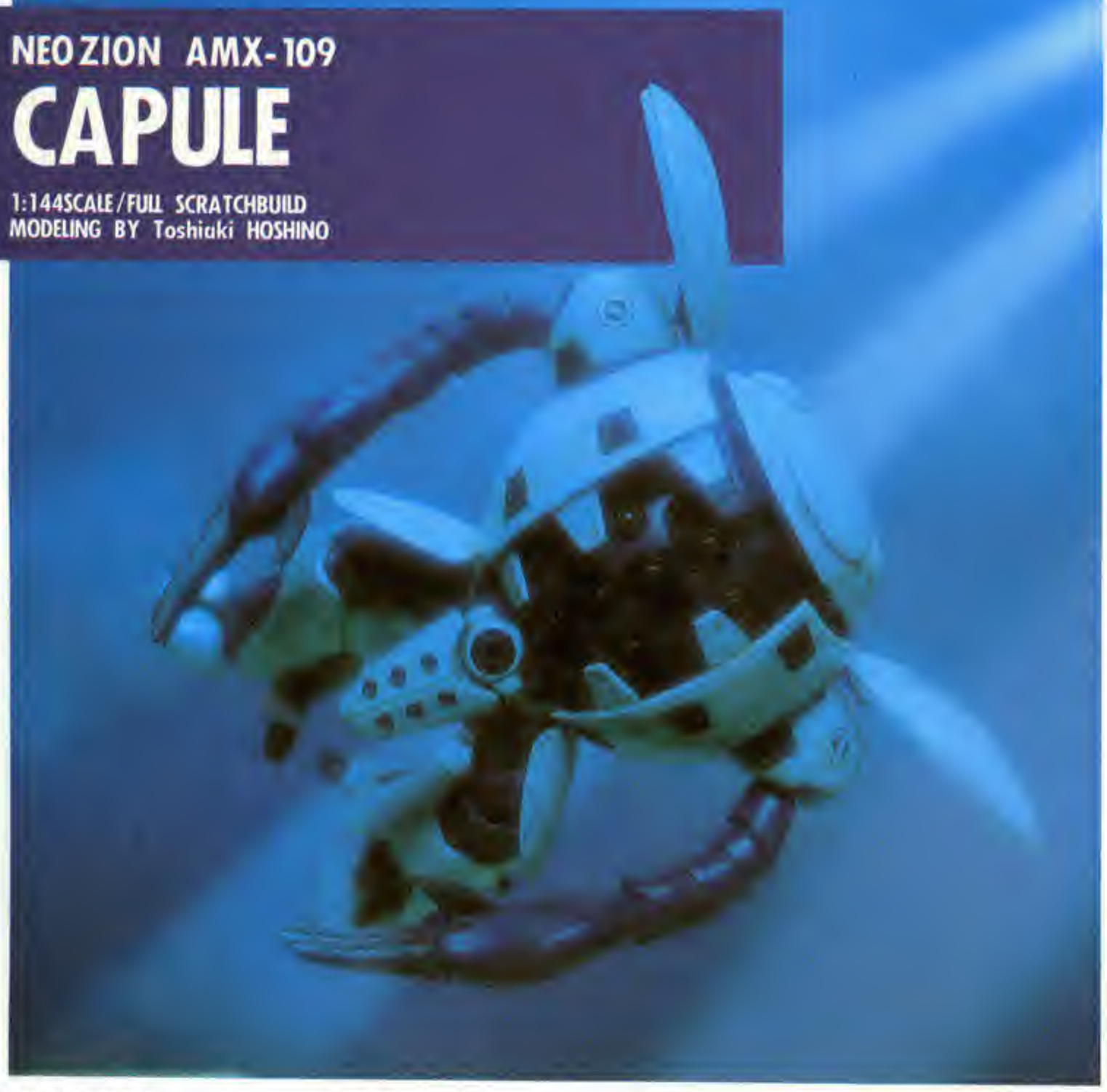
主にボディを中心に、キットをボリュームアップし、ドム的イメージを強く盛り込んだ作品として仕上げている。特に、胸の前方への張り出し（上半身を前後方向にボリュームアップ）が力強さを与えている。

各部には、新井ディティールを意識してのディティーリングが行なわれているが、アクセントとしては有効な方法だろう。

アニメ設定とは異なった、ダークグレイ系の単色塗装に、アクセントカラーとして白を配したオリジナルカラーリングとしている。

NEO ZION AMX-109
CAPULE

1:144SCALE/FULL SCRATCHBUILD
MODELING BY Toshiaki HOSHINO



「宇宙」で作られ「地球」へ降ろされた水中戦用ＭＳ。旧ジオン軍のズゴック、ゴッグに似たフォルムを持つが、８基のメガ粒子砲を胴体部に内装した重武装ＭＳである。水中潜航時には、球形に近い外形となり、運動、操縦性の高い機体。重力を知らない者たちによって設計，生産されたＭＳが実際に地球上で運用され成功し得たのは、無重力の「宇宙」にも似た「水中」用ＭＳであったためかも知れない。

水道の蛇口、ロッグ・マック、装飾用のプラスパーツ、そしてヒートプレスと流用パーツの嵐によって製作。手、足等は左右対称であるため片側を作って複製使用した。



SPECIFICATION

■DIMENSIONS
- HEIGHT/16.50m
- CRUISING MODE HEIGHT/9.90m
- CRUISING MODE LENGTH/10.80m
- WEIGHT/38.70t

■ARMAMENTS
- MEGA BEAM CANNON×8





FEDERAL FORCE RMS-192M

ZAKU MARINER

1:144 SCALE / BANDAI KIT
MODELING BY Tomoyuki ARAI

SPECIFICATION
■DIMENSIONS
●HEIGHT/19.40m
●HEAD HEIGHT/17.50m
●WEIGHT/48.80t
●EQUIPPED/68.30t

■ARMAMENTS
●SUBROC SHOULDER/X6,
RANDSEL/X8
●240mm SUBROC-GUN
(24ROUNDS)





旧ジオン軍の水中型ザクを、前大戦後、連邦が部分的に再設計したものが、RMS-192Mだ。水中MSに対して積極的でない連邦の体制を表わしている。そして今大戦では配備されていたダカール基地が占領されネオジオンに接収され再び連邦を討つ事となった数奇な運命を持つ機体である。

切った貼ったの大騒ぎをしないでも、ちょっと手を加えればカッコ良くなるキットであり、新井ちゃんの作例には珍らしいお手軽改造だ。それでもカッチリ仕上がってるでしょ。



A.E.U.G. MSA-005M

METHUSS-MARINER

1:100 SCALE/FROM A BANDAI KIT "METHUSS"
MODELING BY Yasuyoshi HASEGAWA

SPECIFICATION
■DIMENSIONS
MOBILE SUIT MODE
●HEIGHT/28.80 m
●HEAD HEIGHT/16.90 m
●WHIGHT/38.70 t
●EQUIPPED/44.60 t
MOBILE ARMOR MODE
●LENGTH/24.60 m
●HEIGHT/10.80 m
■ARMAMENTS
●SUBROCK
(13 ROUNDS)
●ARM BEAM GUN×2
●BEAM SABRE×6





アクシズが地球降下作戦を敢行したように、エゥーゴも降下作戦→拠点制圧を考慮に入れたＭＳの開発を急いだ。フライングアーマーにて大気圏突入後に直接水中戦に移れる、ＭＳとして計画されたのが、このメタス・マリナーである。背中には大型のハイドロ・システムを搭載し、水中での運動性は汎用型ＭＳとは比べ物にならない。背中には推進力が低いＭＳ用の索引フックを２機装備する。トランスフォームも比較的簡易なこのメタス・マリナーはすぐに量産ラインに乗る予定だったが、先行量産機がロールアウトした時にはすでに戦局の中心は宇宙へと移行していた。

モデルは1：144スケールのメタスキット・ベース。新造部分はほとんどがプラ板による工作。カラーリングは水中型を意識して、ディープグリーン系でまとめている。





エウーゴ MAS-005M

メタス・マリナー

1：144スケール・キット改造

長谷川保吉

私はメタスが好きである。始めて設定を見た時はハッキリ言ってビビってしまったが、見なれると非凡なMS型態と全可変MS中最も美しいMA型態がやけに気に入って作ってみたいと思ってましたが、発表されたキットは思わず「ゲッ！」の出来だったので長い間作るのをためらっていた訳です。で、今回メタスマリナー製作の話が来た時、このチャンスをのがしたらメタスを作ることなんてないかもしれない！　と思いひきうけてしまったのだ。

さて製作ですが、キットのメタスはそのままだとえっれーカッコわるいのでマリナーにする前にプロポーションを変えます。私の場合可変させなければならなかったのでMS、MAモードのどちらもどこかハンパなものになってしまいましたが、MSモードのプロポーションは星野さんの、MAモードのプロポーションは小田先生のメタスを参考に肩のジョイント、腰の軸を付け変え式にすることによってプロポーションをまとめました。

それではマリナーにしましょう。頭はプラ板で、口元のダクトはヒートプレス、キャノピーは塩ビ。中はカメラ風のものを流用パーツでそれらしく。胴体はほぼストレートですが、インテークはプラ板で作りなおしています。腕はぜんぜんキットのパーツが使えるデザインじゃないのでフルスクラッチ。下腕はヒートプレスですがゆがんでしまったので、ひじを作るついでにエポパテで修正して使ってしまった。私は多少しっぱいしても修正して使っちゃうんだな、これが。ツメは全部プラ板の削り出しでキャストコピーなどしないのだ。足もほぼそのまま、ランダムスレートはヒートプレス。足首は図を見た方が早いですね。足に付くスタビライザーはハイザックから流用しています。さて残るはバックパックですが最初見た時、立体にしやすそうだったんで楽に出来ると思ったらこれが伸々たいへん。先細りのバランスの悪いのができてしまったので、それを元にエポパテをもり付けて修正して何とか見れるものにしました。

ディテールはデザインカッターとPカッターによるスジボリ、テンプレートとデバイダーによる丸モールド、のばしランナーの細切りです。パネル状のものはプラペーパーでなくてカセットテープ等に付いているシールだったりする。

塗装はあさのさんが青緑だって言うんでそうしようとして塗っていたらなぜか緑っぽく、暗くなってしまった。なんでだろう？　でも重量感があっていーじゃん。よごしはひかえめにやったらもっとハデにやった方がいいということになって編集部で㊗さんと『あ』さんに手伝ってもらいましてよごしまくりました。おかげでそれらしい仕上りになりまして良かった良かった。

え－40のマーキングはメタスマリナー＝渡辺満里奈で36を付けるのはあまりにも安直だ！　と思ったので、バックコーラスの生稲ちゃんで40にしたNo40 生稲晃子ちゃんがいいぞ!!

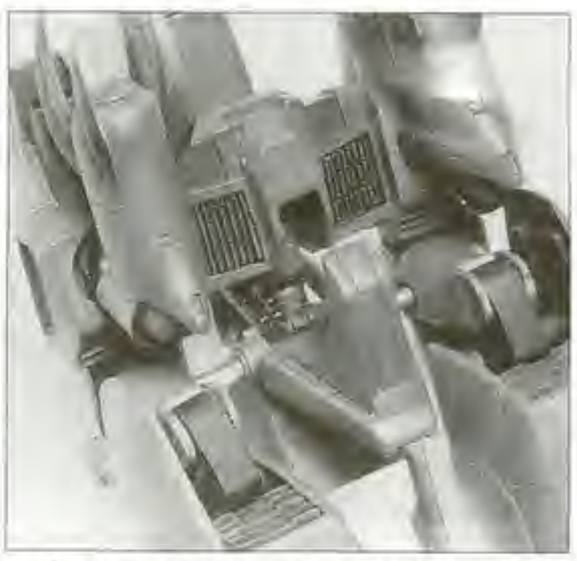


訳だ。個人的に38はイヤなんだよォ別にいいけど。そんじゃ。

(俺は好きだぜ、38もさ。あー、でもるりるりやめなくて良かったなあ、ほんと。)

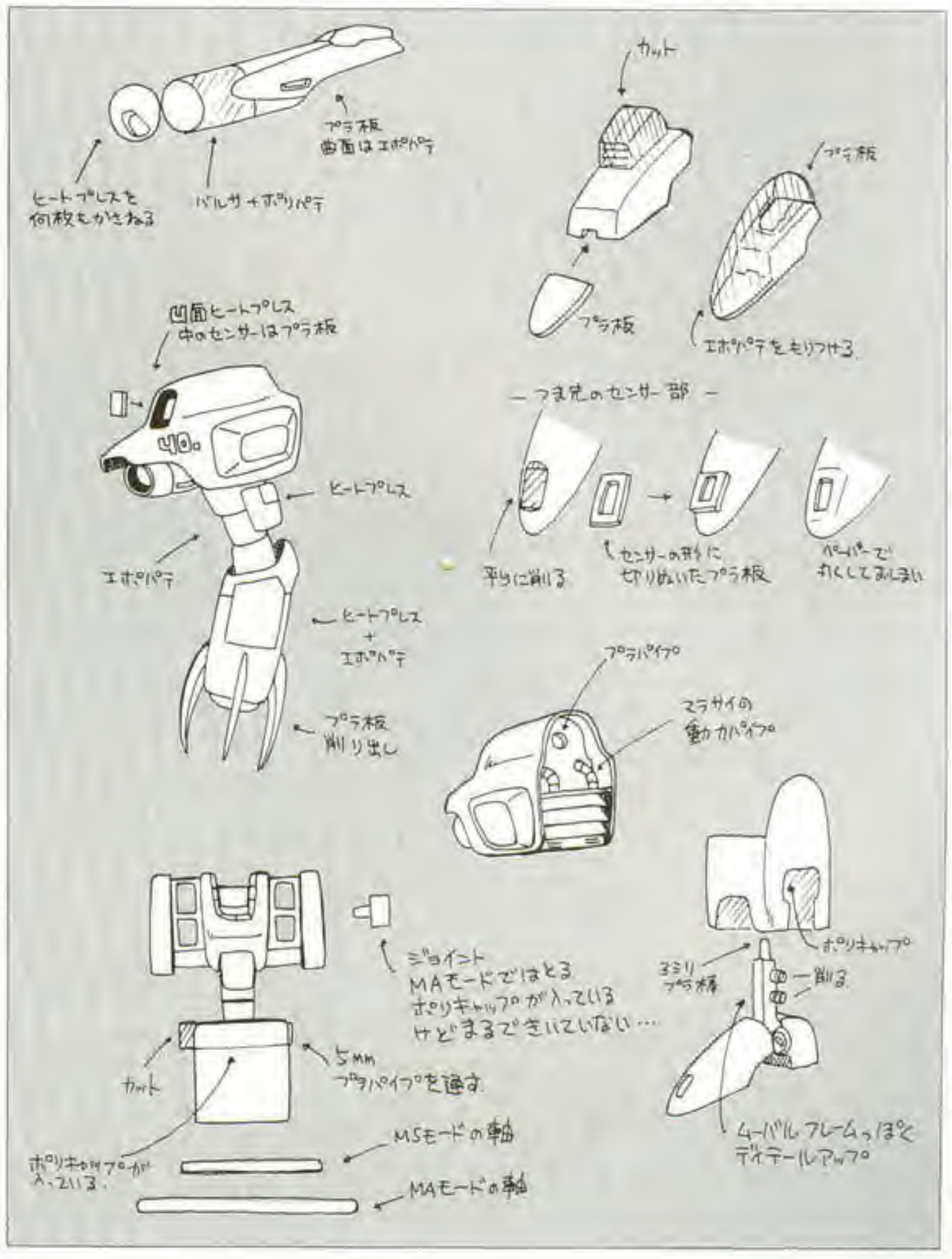


▲頭部の形状は、量産型ＭＳを意識して無機的かつ簡易化されたデザインに仕上げてある



▲各スリットのディティールに注目。ここにも新井病が……（新井病って、雑誌の枠を超えた伝染病みたいですね、これほんと）

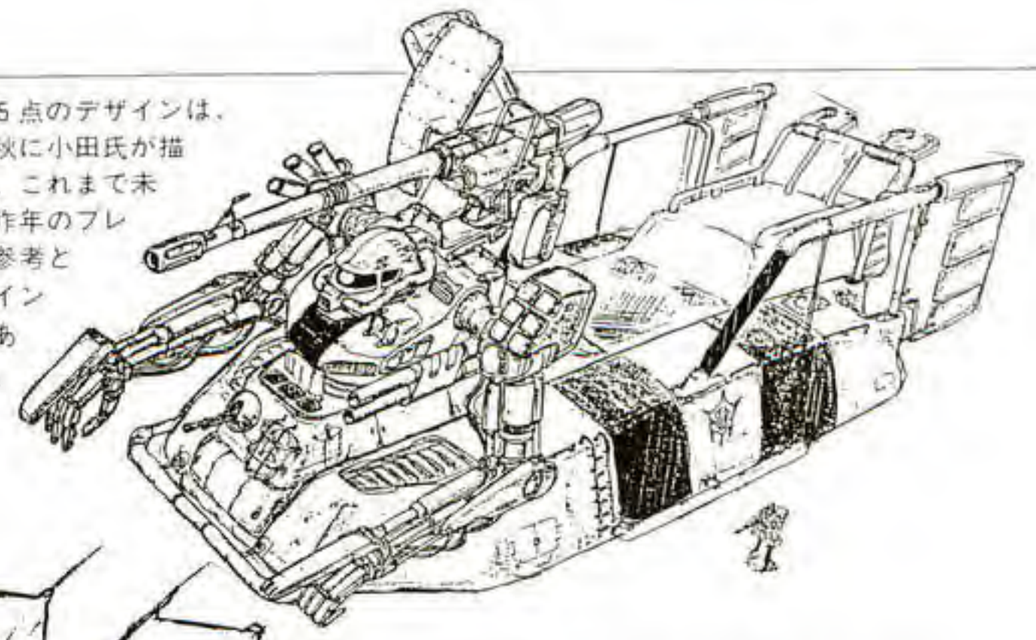




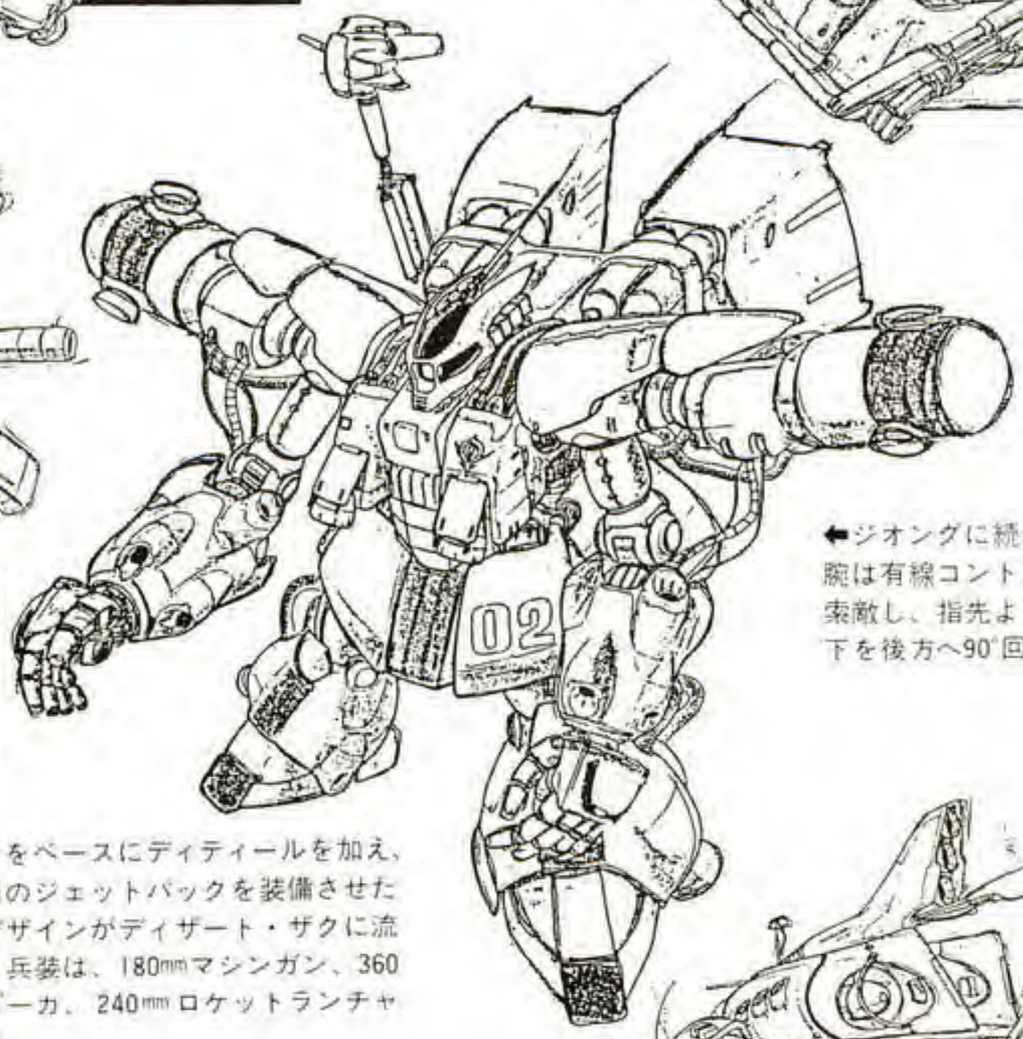
VARIATIONAL MOBILE SUIT DESIGN NOTE

モビルスーツデザインノート

ここに紹介する5点のデザインは、MG用として'85年秋に小田氏が描き下ろしたもので、これまで未発表であったが、昨年のプレゼンテーションに参考として出され、デザインが（部分的にではあるが）流用された。







⬆砂漠戦用MSとの併用を考えてデザインされた、ホバージープ。MSの回収、兵装類の運搬等に用いられ、後部デッキにMSを載せて運ぶこともできる。大型の熱核ジェットエンジンを搭載している。

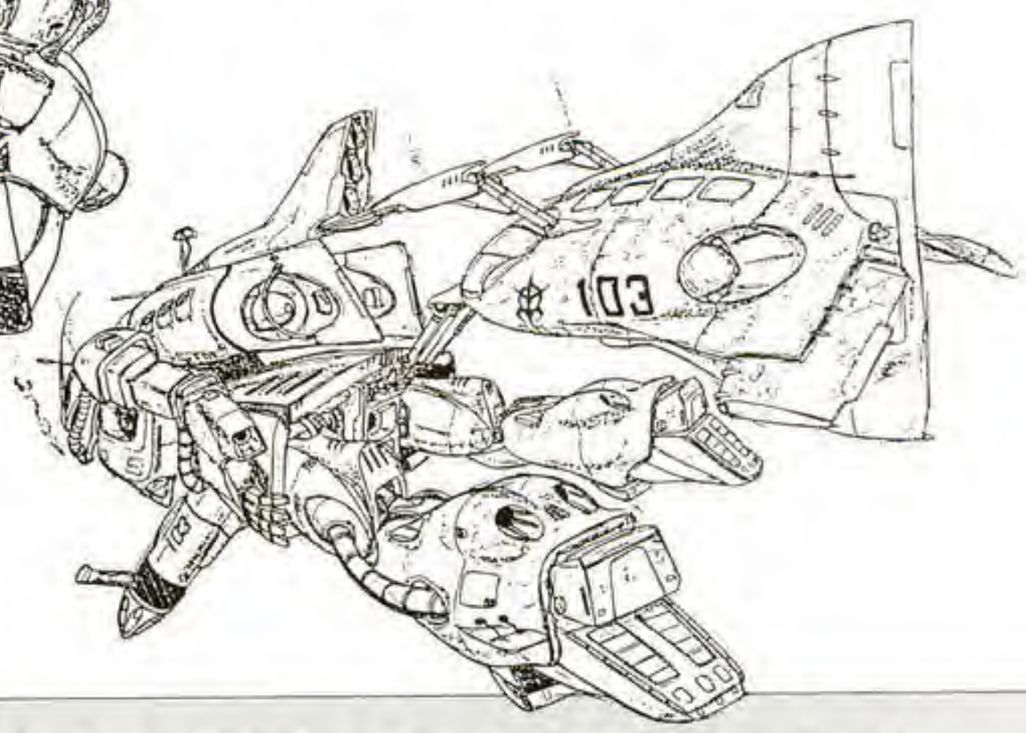
⬅ジオングに続くサイコミュ搭載型モビルスーツ。両腕は有線コントロールされ、手の甲のモノアイにより索敵し、指先よりメガ粒子ビームを発射する。腰より下を後方へ90°回転させ、MAモードとなる。

⬆MS-06Dザクをベースにディティールを加え、更に空挺作戦用のジェットパックを装備させたもの。細部のデザインがディザート・ザクに流用されている。兵装は、180㎜マシンガン、360㎜ロケットバズーカ、240㎜ロケットランチャーと強力である。



⬅ザク・キャノンと呼ばれるタイプを宇宙戦用の重装型にアレンジした物。自動照準の回転砲座と折りたたみ式ラングカノンを背部に装備している。

➡潜水艦をイメージしてリファインされた、マリン・ザック。バックパックには海面下から攻撃するサブロックを装備し、同サブロックを搭載した遠距離航行用ボートを接続している。



『機動戦士Zガンダム』に引き続き、様々なデザイン系統のモビルスーツが画面を賑わした『機動戦士ガンダムZZ』。その番組中盤以降、ドワッジ等に代表される、旧ジオン軍系のデザインラインを踏襲するモビルスーツが画面に登場した。ここでは、それらのモビルスーツが登場するに至った経過、並びにそれぞれのモビルスーツの背景となった設定を紹介しよう。

昨年5月、番組中盤以降に登場するモビルスーツのデザインプレゼンテーションが行なわれた。

まず、番組製作スタッフ側から23話以降、最終話までのストーリーラインが提示された。各話ごとのシナリオは随時脱稿されるため、このプレゼンテーションには単に登場兵器のデザインだけでなく、シナリオの内容に沿った設定（登場するMSの背景や運用など）の考案も条件に含まれることとなった。これには伸童舎に続き、MGスタッフが参加する事となり、小田雅弘、近藤和久、かときすなを各氏に加え、アートボックスよりあさのまさひこ、高橋昌也他、編集員でデザインチームを構成した。MG誌上でも何度か紹介したが、ドワッジ、ディザート・ザク以降、ザクIIIに至るまでのデザインワーク及び設定はこれらのチームの連携によって行なわれた。

以下に紹介する設定メモは、アクシズやエゥーゴなどにどの程度のモビルスーツ生産能力があるか、そのモビルスーツが劇中で活躍する状況や使用目的が外観から容易に想像できるデザインである事、また作品世界におけるモビルスーツの発展が自然になるように、などを心がけて作成された。

では、それぞれのモビルスーツについて解説を加えることにしよう。

●Z plus

前作「ガンダムウォーズ・プロジェクトゼータ」で表紙を飾ったモビルスーツであり、MG'86年12月号でも再度採り上げたので、御存知の方も多いだろうが、ここでもう一度、書かせて頂く。

Generalpurpose
Utility
Non
Discontinuity
Augmentation
Manueuvering
WEAPON SYSTEM

GUNDAMシステム（全領域汎用連続強化型機動兵器機構）と呼ばれる、モビルスーツ開発計画より生まれた機体の一つがZ plusで、カラバで製作された準生産型のZガンダムである。従って大規模な量産兵器ではない。反地球連邦活動を宣伝するための要素が濃く、パイロットとしての技量と知名度を考慮して、アムロ・レイが搭乗する。彼をリーダーとするMS隊があり、アウドムラを母艦とする同隊は「カラバの護り」としてその名を馳せている。

この設定は作品世界にZ plusを無理を少なく盛り込んであったため、プレゼンテーションに持ち出されたが、ZZ、Z、百式、Mk.IIからなる「ガンダムチーム」の登場が決定していたために、これ以上ガンダムタイプのMSが増える事による混乱を避けるという理由で却下された。ビークラブに掲載された、藤田一己氏デザインの百式改、ZZ用に永野護氏がデザインしていた百NEU（未公開だが、かなりセンセーショナルなデザイン）の2点も同様の理由で採用されなかった。

●シュツルム・ディアス

MG'85年8月号に掲載された永野護氏デザインによるリックディアスのカスタムタイプである。

指揮官用／突撃隊用リックディアス。端的に言うならば、「赤い彗星」のザクのような性能向上型であり、それだけに製造コストは高い。

新人パイロット達に乗りつぶされるGMIIやネモとは違い、一年戦争あがり、もしくは彼らによって訓練を施された練度の高いパイロットに支給される、スペシャリスト用準生産型モビルスーツ。ラビアンローズ常駐もしくはエゥーゴの外周艦に所属し、反対勢力の制圧や防衛作戦に投入される。このシュツルム・ディアスで編成される部隊は、西独の特殊部隊GSG9、米海兵隊のリーコンといった性格であり、武力によるスペースノイド弾圧に対する勢力として組織されたエゥーゴ内にあって必要悪のような扱いを受けている。そういった意味で、カラバのZ plus隊とは好対照であろう。

シュツルム・ディアスは、母機となっているリック・ディアスに比べインテグラルタンクの容量増大、エプシィ・ガンダム同様の高出力グライバインダーの装備などが施されており、そのため運動性を考慮に入れなければ、リック・ディアスの倍近いペイロードを持つに至った。

この設定はZ plus同様、エゥーゴやカラバの軍事的背景をフォローする意味で作られたものであり、劇中のモビルスーツ戦術のための参考案でもある。実際にはストーリー展開上、エゥーゴやカラバの行動をフィーチャー出来ないため、エゥーゴ用に生産された機体を「隠れジオン派」が奪取し、マシュマー・セロの指揮の下に運用するという形での登場となった。魅力的なデザインだけに、キット化されなかったのが残念である。

Z plus



⬆あさの／かときコンビによる労作(?)、Z plus の第6稿。ウェイブライダー・・モビルスーツの両面でプロポーションを追求し続けたため、かなりの時間が費やされている。また、現用機の要素を採り入れ、ガンダム版のVF（バリアブル・ファイター）とも呼ぶべきものとなった。

⬇同じくウェイブライダー第4稿。バーニア・スタビレーターが無い事に注意。ついでに左の高井ちゃんにも注目！





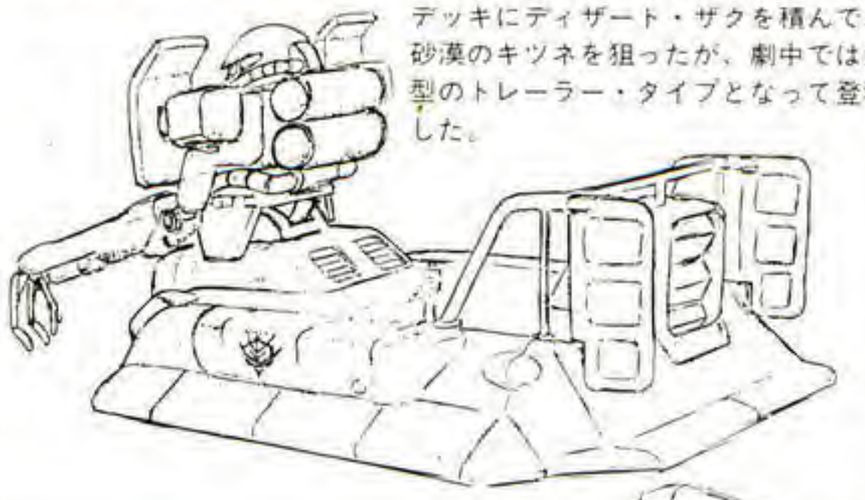
シュツルム・ディアス

⬅シュツルム・ディアスは、「プロジェクトZ」にも掲載された、永野護氏によるリック・ディアスのカスタムタイプで、元々シャア専用としてデザインされた。

永野氏が描いたモデラー向けの部分稿（リック・ディアスからの改造用）を明貴美加氏がまとめ、クリーンナップされた。

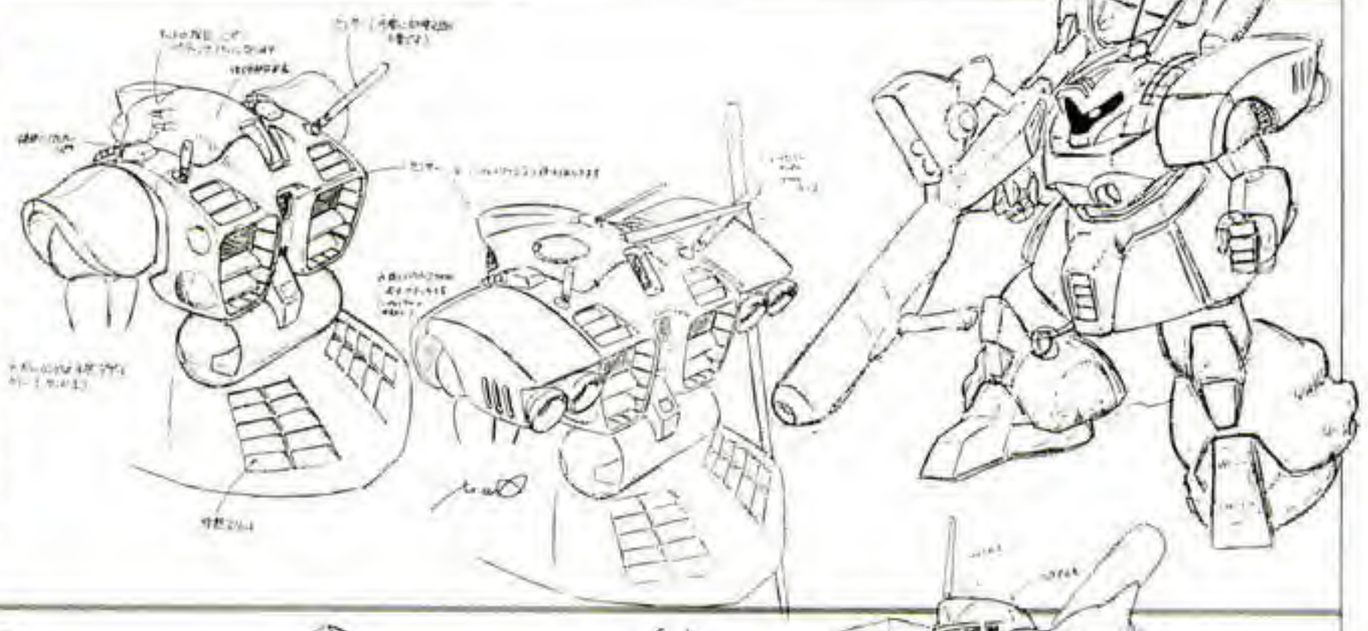
ザク・タンカー

⬇左頁のホバージープをやや小型化したザク・タンカーのリアパース。後部デッキにディザート・ザクを積んで、砂漠のキツネを狙ったが、劇中では大型のトレーラー・タイプとなって登場した。



ドワッジ

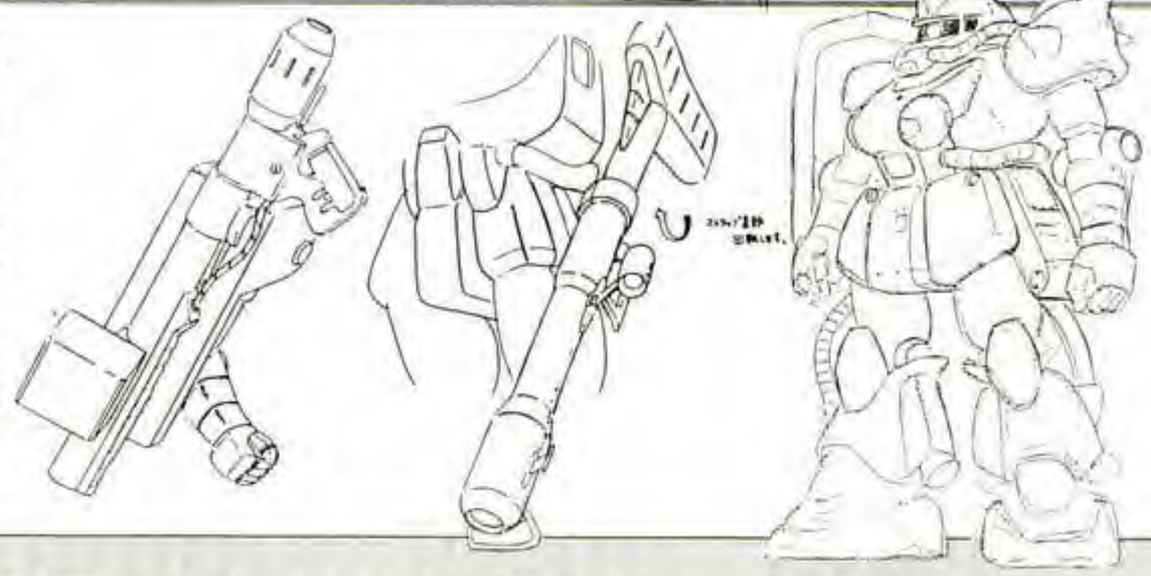
➡ドワッジは元来、ハマーンがアクシズから降ろしたMSとして設定されていた。デザインの流れは小田氏の第1稿（後のH型に近いフォルム）を経てあさのの第2稿（G型のフォルムはこの時点でほぼ完成している)、それをベースとした小田氏のロンメル機案と繋がる。右端のラフ稿にあるビームカノンはドムらしい大型火器として小田氏が描いたもの。



ディザート・ザク

➡右端は初期に描かれたラフ稿の内のひとつで、ディザート・ザクもドワッジと同じくアクシズから降ろすものと設定されていたため、ノーマルやRタイプをベースにデザインされている。

➡中・右の2点はオプションの火器類で、ほぼそのままクリーンナップされた。いずれも小田氏によるデザインである。



●ドワッジ

地球制圧に際して、大気圏内を自由に飛行可能なMSは大いなる戦力となりうるが、国力に乏しいアクシズにそういった高級品がそれほどあるとは思えない。モビルアーマーとしてなら、アッシマークラスのものが存在するかもしれない。ハマーン麾下の地上制圧軍が軌道上から降りるとしても、バリュートでモビルスーツを降ろし、H.R.S.L.（強襲揚陸用カプセル）て支援装備を持ち込む事になるだろう。しかし、局地で長期に亘り運用する場合には、その土地の環境を克服せねばならないし、水や食料の補給も必要となる。また戦地を移動する部隊には、キャラバンとしての機能も欠かせないだろう。ましてや、ベースジャバーやドダイは補給基地無しての運用は不可能であろう。

そこでアクシズ内に温存する旧兵器の中より、リックドムを選び地上戦用に装備を換装した上で機甲部隊を編成する。この部隊には一年戦争において地球攻撃軍に所属した、陸戦経験のあるパイロット達が選出される。造られた温暖な気候（コロニー内）て育った者より、アフリカ戦線で泥水をすすった兵士達が選ばれるのは当然であろう。

生産ラインに残されたリックドムの重装甲性能向上型、もしくはドムの最終生産型をドワッジと呼ぶ。地上制圧軍にこのドワッジが選ばれた最大の理由は、原型機であるドムが地上戦において最も機動性の優れた機体であり、熱核ジェットエンジンによるホバー走行型モビルスーツであったことによる。装甲はガンダリウム合金の進歩によって飛躍的に強度を増し、加えて偏向フィールド発生装置によりビーム攻撃の直撃を逸らす事も可能である。しかし、標準兵装であるヒートサーベル、ジャイアントバズには出撃毎の補給が欠かせず、長距離の移動にはサブ・フライト・システム（及びトランスポーター類）が必要となる。

この部隊はハマーンと行動を共にするために選出されたスペシャルコマンドであり、同隊は熱帯戦装備のザク(ディザート・ザク)、輸送用のホバージープ（ザク・タンカー）とドワッジにより構成される。

以上の設定より分かる様に、この時点ではサダラーン等の戦艦が地上にバリュート降下し、ミノフスキークラフトとして飛行する設定は存在しなかった。従って補給や移動といった面での制約が無くなり、ドワッジはハマーンが地上に降ろした物ではなく、一年戦争末期に配備されたモビルスーツとして画面に登場した。

地球上の自然を充分に活用した戦術のアイデアは、オールドタイプながらジュドー達を苦しめるだけの実力を示したロンメル隊のシークエンスで活かされた。なお大型ビームカノンの設定は、宇宙から持ち込まれたことに出来なかったため、連邦軍基地から奪取した物と変更されている。

●ディザート・ザク

ドワッジのサポートMSには、砂漠戦装備の施されたザクを使用する。固定武装を設ける事は、エンプティ状態（全弾を撃ち尽し、弾倉が空になったことを指す）にその兵装自体の重量がデッドウェイトとなる訳であり、当然再使用には補給が必要である。この事は組織立った補給ルートがない部隊のMSにとって重大であり、砂漠のキャラバンとでも言うべき部隊では兵装交換方式（外部マウント着脱式）のザクタイプが選ばれた。またザクの汎用性も無視出来ず、オプションのジェットパックの装備により空挺作戦（大型輸送機の協力があればの話だが)、山岳地における機動力のアップも可能となる。

この設定はドワッジと同時に考えられた物。ただし、アクシズから降ろす事を前提としているため、ベースとする機体はMSVで言うDタイプザクではなく、ノーマルザクであった。デザインワークはロンメル隊の設定が出た後に行なわれ、MS-06Dをベースに脚部推進装置の大型化、胸部装甲強化、プロペラントタンクの増設等が、現地改造によるものとしてデザインされた。オプションの兵装類も同時にデザインされ、肩部バズーカ／ロケットランチャーストラップは中沢博之氏のラフ、ジェットスキーのアイデアは鵜田光一氏のデザインがそれぞれベースとなっている。

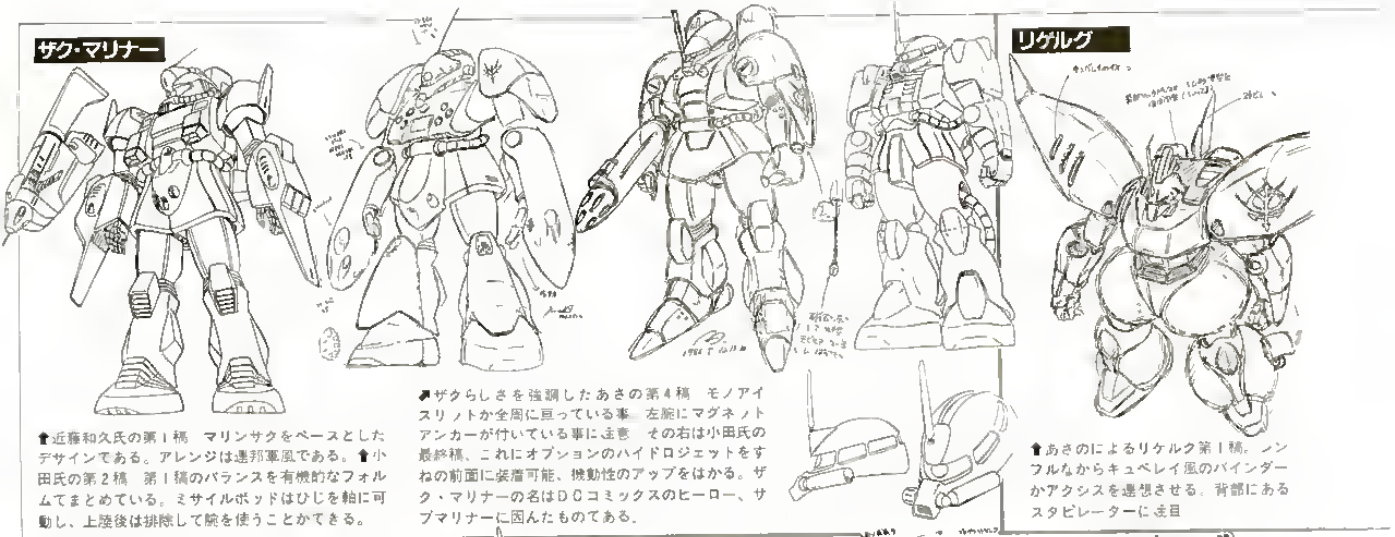
●ザク・タンカー

ドワッジ隊で使用される、サポートMS。ホバーボートの前部にザクの上半身を載せたもので、輸送（後部デッキにザク搭載可能)・回収の他、現地での作業にも用いる。パイロットの他に3～5名が搭乗する。

当初はザクタンクの様に半モビルスーツして設定されており、'85年秋にMG用デザインとして小田氏が描き起した一連のモビルスーツの中からデザインを流用しているが、半モビルスーツからトレーラータイプへと変更されている。

●ザク・マリナー

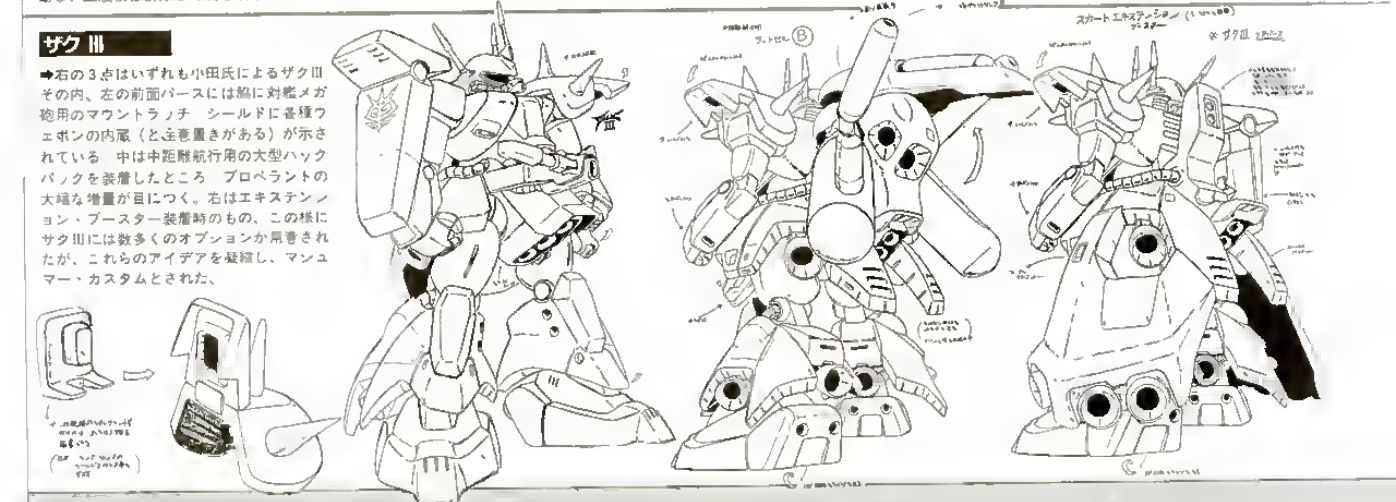
H.R.S.L.カプセルが海もしくは湖に着水した際に、上陸警護用の水陸両用モビルスーツが必要である。ゴッグ、ズゴック系は、固定武装使用後の補給に専用の整備ベッドを必要とするため、上陸後も他のモビルスーツ同様の火器



↑近藤和久氏の第1稿　マリンザクをベースとしたデザインである。アレンジは連邦軍風である。↑小田氏の第2稿　第1稿のバランスを有機的なフォルムでまとめている。ミサイルポッドはひじを軸に可動し、上陸後は排除して腕を使うことかできる。

↑ザクらしさを強調したあさの第4稿　モノアイスリットか全周に巡っている事　左腕にマグネットアンカーが付いている事に注意　その右は小田氏の最終稿。これにオプションのハイドロジェットをすねの前面に装着可能、機動性のアップをはかる。ザク・マリナーの名はDCコミックスのヒーロー、サブマリナーに因んだものである。

↑あさのによるリゲルク第1稿。ンフルながらキュベレイ風のバインダーかアクシスを連想させる。背部にあるスタビレーターに注目



➡右の3点はいずれも小田氏によるザクⅢその内、左の前面パースには艦に対艦メガ砲用のマウントラッチ　シールドに各種ウェポンの内蔵（と注意書きがある）が示されている　中は中距離航行用の大型バックパックを装着したところ　プロペラントの大幅な増量が目につく。右はエキステンション・ブースター装着時のもの。この様にサクⅢには数多くのオプションか用意されたが、これらのアイデアを凝縮し、マンユマー・カスタムとされた。

類の使用が可能な理由から、基本的にザクタイプを母機とする。最終型のザク（ザクⅢ）を水陸両用化としたため、メガ粒子砲の使用が可能。ガザCの水中戦用型（後記）と共用される。

やはりハマーンがアクシズから持ち込んだという前提によるモビルスーツである。当初は最終型のザク、すなわちザクⅢをベースにした水陸両用型、（この時点ではザクⅢのデザインは未決定）として考えられていた。

小田氏の第1稿は有機的なフォルムでまとめられ、着脱式ロケットポッドにアキュート風の腕構造を持つなど、上陸前後の活動を考慮したデザインであったが、富野監督より「むしろ、ザクらしいフォルムを」との指示があり、あさのまさひこが第2稿を描き、これを経て、再度小田氏が第3稿を描いている。結果としてノーマルタイプのザクに水中戦装備を施したデザインに落ち着いた。

劇中でのザク・マリナーはカプールと共にネオジオンの兵士によって使用されたが、ジオンが地上に残した本機に連邦がリニアシートを組み込み、それをネオジオンが奪取したという形になっている。

●ザクⅢ

最後までビーム兵器を持ち得ず、ゲルググにその座を譲ったザクであったが、交換兵装を重視した通常型モビルスーツの集大成としてアクシズは再びザクに着目した。ゲルググ、ガルバルディを経た、重戦用MSとしてのザクである。この最終型ザクをベースにした各種カスタム、またザク・マリナーやディザート・ザクも考えられる。ジオンのステイタスとしてのザク・モビルスーツの復活である。

ザクタイプをベースに最終型として当初提案されたのがこの案である。この設定案の状態では、具体的なザクⅢの姿は見えてこないが、いわゆるプロポーションはそのままで、ディティールを変更したマイナーチェンジの予定であった。その後、"ザク"という名を継承したフルモデルチェンジの線で話が進み、決定稿のラインとなった。

小田氏によるザクⅢはアクシズにおけるザク型ガンダム＝万能型モビルスーツとしているため、各種のオプションが用意されている。バックパックのマウント部は腰から上方へ延びたもので、上半身は独立したフリー可動が可能である。バックパックは作戦内容に応じて換装可能であり、スカートには中距離航行用のエキステンション・ブースターが装着できる。口に相当する部分はメガ砲。初期案では胸にゲーマルクの様なメガ砲、オプションとしてファンネルコンテナ、脳波通信の遮断機能（この2つはこの機体をニュータイプ、非ニュータイプの両用とするためのもの）などが考えられていたが、あまりに万能すぎる事、ドーベンウルフ、ゲーマルクとの機能的な区別を行なうため等の理由により却下され、あくまで重戦用モビルスーツとして落ち着いた。

●リゲルグ

一年戦争終結時、アクシズに残されたゲルググとガルバルディ。両者はジオン最後の重戦用量産型モビルスーツである。リゲルグはザクⅢ同様、ガンダリウムガンマの装甲と新型ジェネレーターを搭載した新鋭機であり、可変こそしないか性能はガンダムクラスとなる。つまり、ゲルググのフレームとフォルムを持った新鋭機である。ガザシリーズと違って生産効率は良くない。一年戦争を経験したパイロットなら、ゲルググのフォルムを好んで乗るに違いない。

あさのまさひこデザインによるリゲルグはゲルググのアクシズ版といった趣きであり、キュベレイ風のバインダーと新型バックパックをゲルググに追加した物。第1稿の時点で現在のフォルムが完成している。リファインされたゲルググなのでリゲルグと高橋昌也が命名した。設定上もほとんど変更なく劇中に使用されている。

●ガルバルディ

リゲルグのケースと同様、ジオンカラーを明確化する事と、モビルスーツ発達の系譜に組み込む意味も含めて、新設定のガルバルディも検討された。ゲルググを基本として各部をボリュームアップし、頭部デザインはガルバルディβに戦がるものとする事が考えられていたが、複雑化を避けるため、アイデアをガズR／L、リゲルグが用いることとなった。

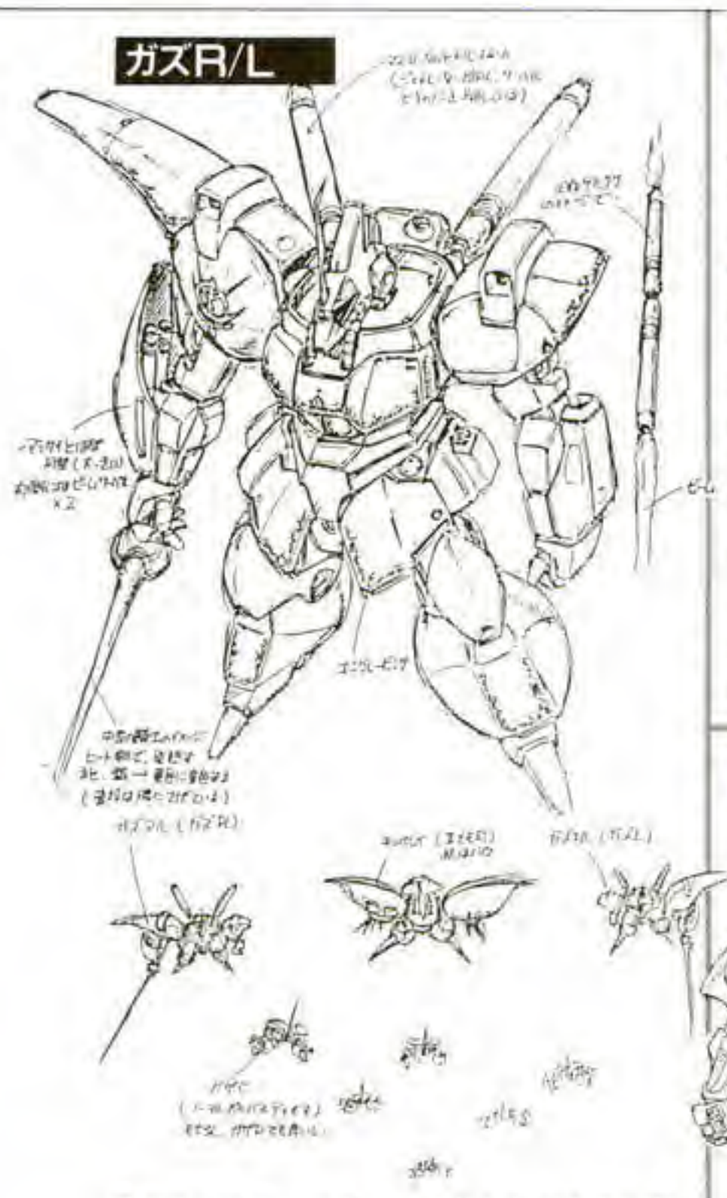
●ガズR/L

（ガズアル／ガズエル）

先述のガルバルディをベースにしたアクシズ親衛隊用モビルスーツ。キュベレイを駆るニュータイプ部隊の護衛にあたる。ライトガード、レフトガード（右翼／左翼）があり、ファンネルコントロール中のキュベレイを守る。更にガルバルディ5機がサークルガードとして周囲を警戒する。パイロットは7機とも女性が努める。

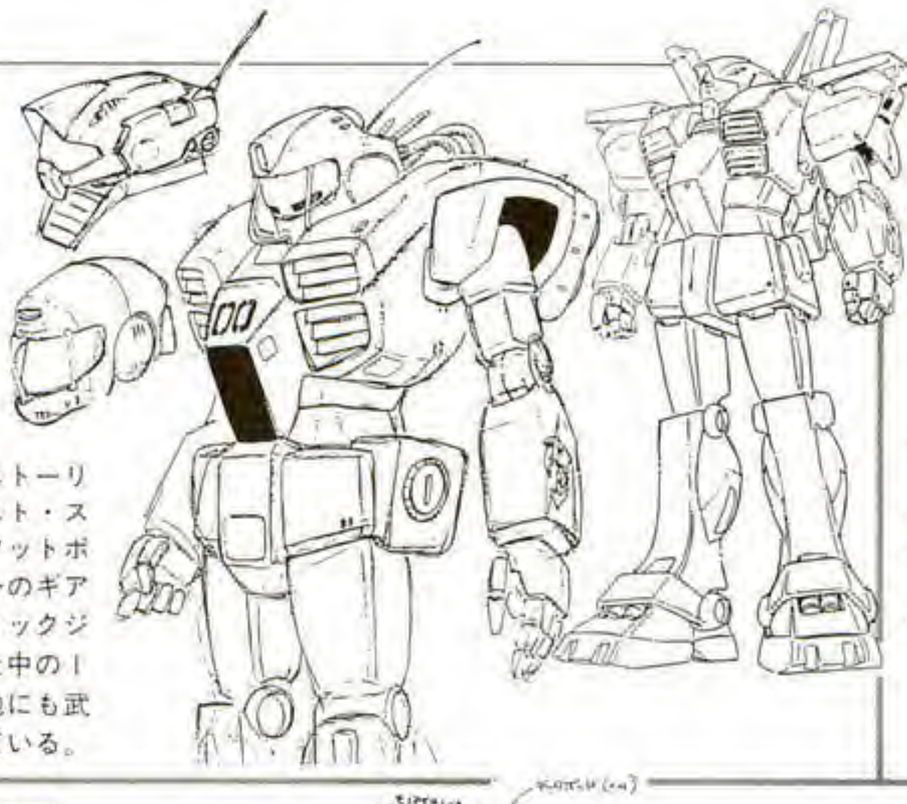
ザクⅢ、リゲルグと似かよったコンセプトであるため、ガルバルディの新規デザイン自体は却下となったが、デザイン的にキュベレイとのコンビネーションを考えて、同じ永野護氏のデザインであるガルバルディβをベースに

ガズR/L



⬆ガルバルディβをベースとしたガズアル第1稿。この時点で既にデザインは完成されていると言えよう。下はキュベレイ（劇中はゲーマルク）を中心としたフォーメーション案。

GMIII



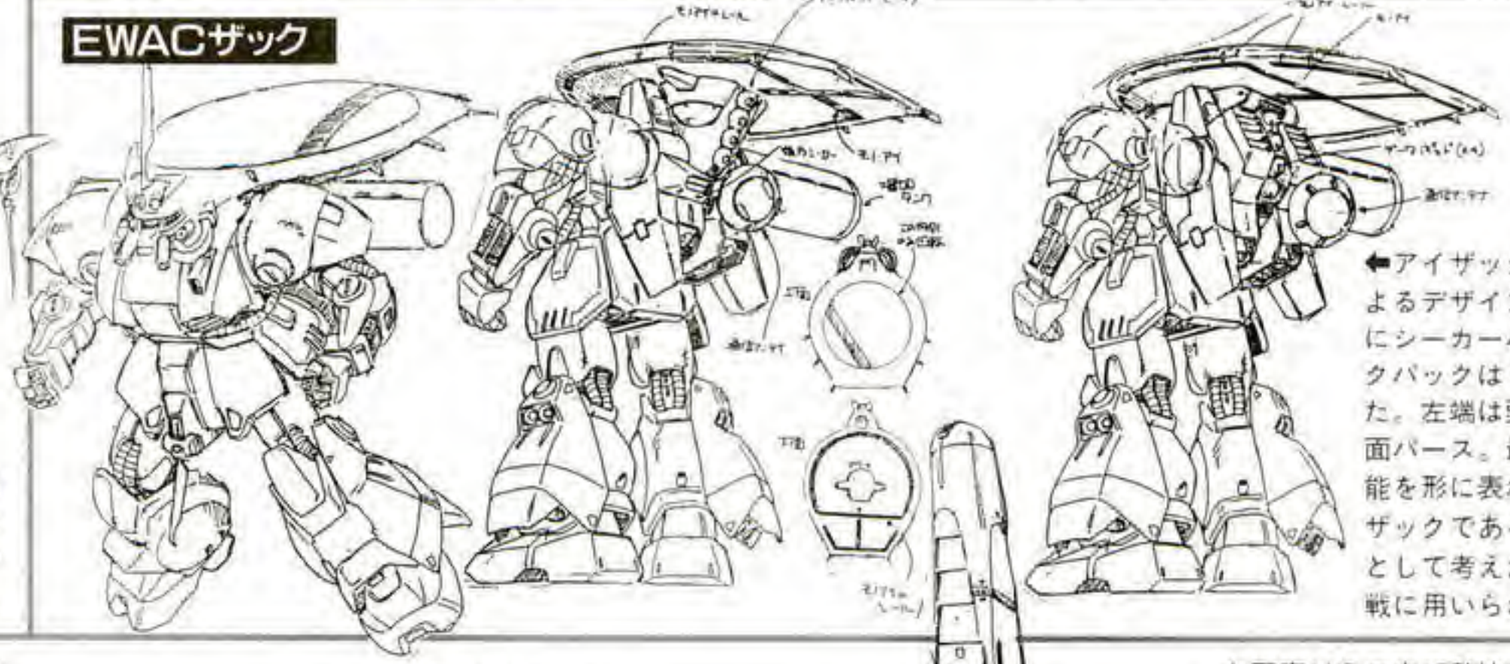
↗頭部のラフ稿。前後に長いものとなっている。
➡右の2点は小田氏によるリックジム第1稿。イメージは高橋氏のオリジナルストーリー「ザ・ファースト・ステップ」より、フットボール・プレイヤーのギアである。右端もリックジムとして描かれた中の1枚。かとき氏は他にも武器案を多く描いている。

ガザ・マリナー



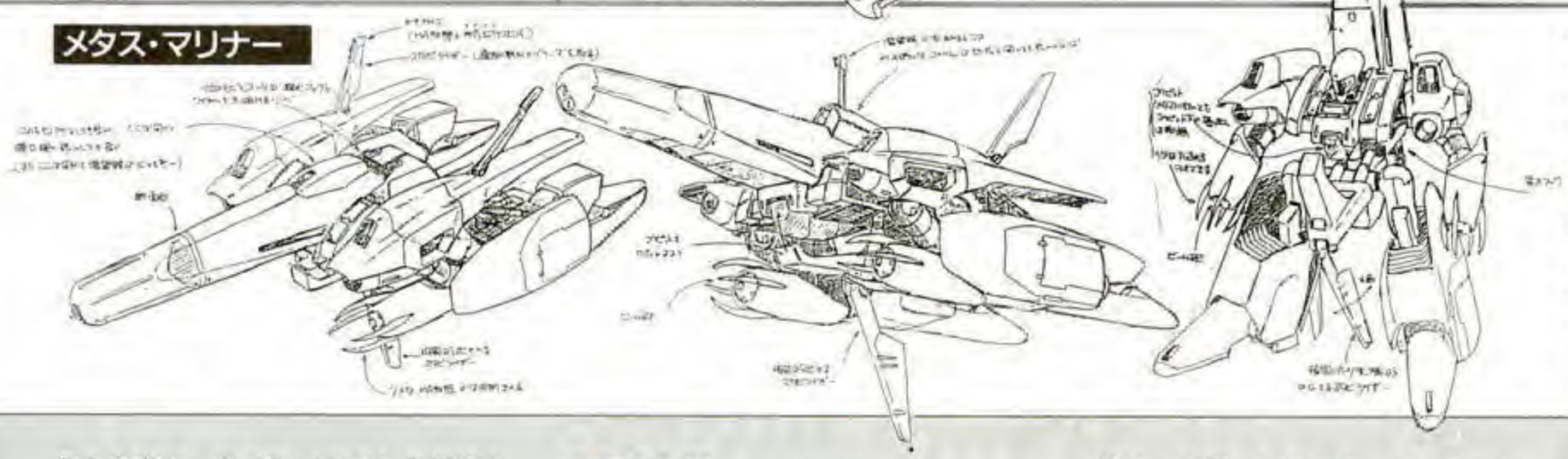
➡カプールの随伴機としてデザインされたのがガザ・マリナーである。ガザCあるいはガザDの水陸両用型で、これはガザDをベースに描かれている。メタス・マリナーと同様、モビルスーツの自力大気圏突入の必要性が無くなったため、却下となった。

EWACザック



⬅アイザックは総てかとき氏によるデザインである。御覧の様にシーカーパックを含め、バックパックは2通り考えられていた。左端は頭部が若干異なる前面パース。最もストレートに機能を形に表わしたのがこのアイザックであろう。完全に宇宙用として考えたが、劇中では地上戦に用いられた。

メタス・マリナー



⬅可変MSの中で整流効果の高そうな事から、ガザと並んで水陸両用MSとして提案されたのがメタスである。MAフォームを潜航時と決め、ガンダム型MSや他のエゥーゴ（もしくはカラバ）側MSを曳航する事を目的としており、左端のイラストには背部に曳航用シャックルが描かれている。また、中のイラストにはペリスコープも描かれており、こうして見ると潜航艇に見えなくもない。初期案では専用のフライングアーマーも考えられたが描かれていない。デザインは総てかとき氏によるもの。

考える事で、ガズR／ガズLを登場させる事となった。イメージカラーとしてワインレッドに金のエングレービングがあげられていたが、対となる2機をはっきり区別するため、シルバーにパールレッド／ブルーのアクセントカラーとすることになった。

●リックジム

「プロジェクトZ」掲載のオリジナル・サイドストーリー「ザ・ファースト・ステップ」(高橋昌也作) に登場する連邦軍のアクロバット飛行チーム「ブルーライトニング」の使用機がリックジムである。ブルーライトニング所属（もしくはかつて所属していた）のパイロットを登場させる事により、視聴者に他のパイロットとの技量の差をアピールする目的で検討された。(米海軍のブルーエンジェルスをイメージしている。) 機体はZZ時代に合わせてGMIIをベースとし、同隊がフットボールのフォーメーション・アタックを行なっていた事から、追加装備もフットボールプレイヤーのプロテクトギアをイメージし、デザインが進められた。高橋、小田両氏のイメージ稿をかとき すなお氏が一体化し、まとめあげた。機体のイメージカラーはフタロシアニンブルーにゴールドのストライプである。

●GM III

リックジムと並行してデザインワークが行なわれ、このGMIIIもベースはGMIIである。機体の発達はガンダムMk. II→バーザム→GMIIIと考え、部分的にガンダムMk. IIのパーツを使用している。当初はGMIIIのカスタムとしてリックジムを考えていたが、ブルーライトニングの設定が活かされなかったため、リックジム用に用意していた追加装備を含め、システムウェポンとしてGMIII一本に絞ることとなった。

●EWACザック
(アイザック)

具体的な活躍設定を離れ、偵察用任務のみのMSというコンセプトでデザインされたのが、EWACザックである。一見して偵察型であることが分かる外観をデザインのポイントとして、2つの案があげられた。A案は下半身が総てロケットエンジン（つまり脚無し）となっており、MSN-01に近い物。B案はザクIIIをベースに頭部とバックパックが一体化した偵察用のパーツを艦内にて換装する物。万一、発見された場合、そのパーツを分離・射出し、それのみを回収する。結果的に、このB案が採られ、ハイザックに同様の装備を施した形となった。(デザインはかとき すなを氏)

後に、頭部、レドーム、バックパックが一体化しているという形状を利用して、爆撃機タイプも提案されたが、これはプランのみに終っている。

●メタス・マリナー

カプールと随伴機の登場が決まっていたため、エゥーゴ側にもこれに対抗する水陸両用機を、とのアイデアの下、改修により整流効果が高くなると思われるところから、メタスが選ばれた。

メタスのバックパック及び各部に水中専用装備を施したのが、メタス・マリナーである。機体下面に専用フライングアーマーを取り付け、自力で大気圏突入を行なう。フライングアーマーは着水後、ボートとしても使用出来るが、潜航時には切り離す。背部のシャックルを使用し、2機のモビルスーツの曳航が可能である。

この設定もザク・マリナー同様、戦艦の地上降下の設定が無い時点で作られたため、水陸両用モビルスーツとして考えられている。デザインワークはかなり進んでいたのだが、未使用と決まったので、結局フライングアーマーのデザインは起されなかった。

●ガザ・マリナー

カプールの随伴機として考えられたのが、ガザDの水陸両用改修型ガザ・マリナーである。バリュート降下型と設定した以外は、メタスの場合とコンセプトは変わらない。もちろん、カプールの随伴機がザク・マリナーと決まる以前に考えられたものである。

今にして思えば、ガザ・マリナーをスクーター、ザク・マリナーをダイバーに見たてた画面効果を想像すると結構おもしろい。

モビルスーツが自力で大気圏突入する必要性が無くなったため、第1稿が上った時点でデザインワークはストップしている。

以上が我々のデザインワーク（ならびに設定）の概略であり、上に紹介した以外にも多数のラフ稿が描かれたが、その総てをここに掲載するのは不可能である。それぞれのデザインは、これらの作業の後、明貴美加氏とフィニッシュワークの上でアイデアのキャッチボールが交され、そのほとんどを明貴氏がクリーンナップしている。

どのモビルスーツもデザインに際して、立体化した時のおもしろさを念頭に置いており、その意味ではオリジナルデザインを行なう際の参考として頂ければ幸いである。最後に、デザインワークに助言を与えて下さった多くの方々に感謝の意を表したい。

連邦軍　RMS-119

アイ・ザック

1:100スケールキット改造

新井智之



アイザックです。「これは新井君だなっ。」「やれ。」「百分の一だっ。」などと口々に言われ、うやむやのうちにおしつけられました。見てわかるようにこれはバリエーションタイプです。ゆえ、青の部隊のアイザックとはまったくちがったものであります。どーせならぶきみタイプにしよおっと思い、クイーンエイリアンを意識してつくったら…MSでなくなってしまいました…

このアイザック、他にも別冊ネタのクィンマンサをかかえていたので、少々手抜き部分もあると思いますがどうかおゆるしを。

製作

ハイザック自体は、ディティールをつけるくらいで、これといった改造はほどこしてありません。

腕

左腕の追加パーツはエポパテでできています。アンテナ類はプラ板です。左手のカメラ類は、プラ棒、プラパイプ、エポキシパテを使ってできています。右手は、指をプラ棒で長く作り直します。肩のアーマーは、三本のとげの接合部をけずり落としてまるくします。そして、肩アーマーの肩との接合部をやや上にして、肩アーマーを少し下げます。(こーしないと頭がのらない)

頭

とにかくでかい。みた目は、アニメ設定とちがいハンバーガーのごとし。軽くつくらないと、後にこけてしまうので、バキュームフォーマーで頭の上下とレドームをつくります。(これが異常に失敗数が多かった) そして、表面のでこぼこをパテできれいにうめます。頭の前部のおでこ、口もと、モノアイスリットなどは、エポパテ、ポリパテでつくって重くし、頭のバランスをとります。さいわいアニメ設定よりも、頭が前についているのでバランスがとりやすかったです。

背

バックパックの上につきだした二つの箱はカット。中央のカメラポッドをうち出す部分はプラ板です。左右についているプロペラントタンクはアクリルパイプです。で、今回一番めんどうだったカメラポッド。これは複製品ではなく、二個とも手づくりです。とくに、足はめんどーでした。くわしくは図を見てください。

塗装

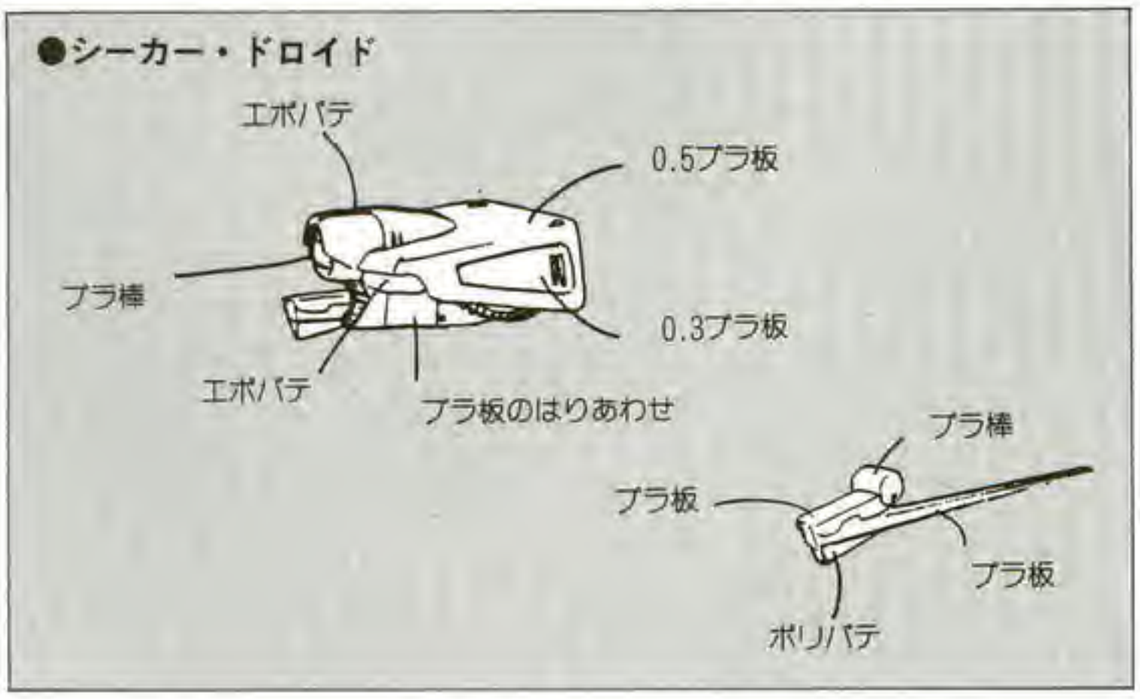
最初はジャーマングレーだったのに、えいえいっとシェイドをかけていたら、ほとんど黒にちかいグレーになってしまいました。関節部はいつものエナメル、クロームシルバー+ブラック。これは、さわるとべたべたおちやすいので、あさのさんがぶーぶー言うのですが、クリヤーをかけると輝きを失ってしまうのでやりたくないんです。

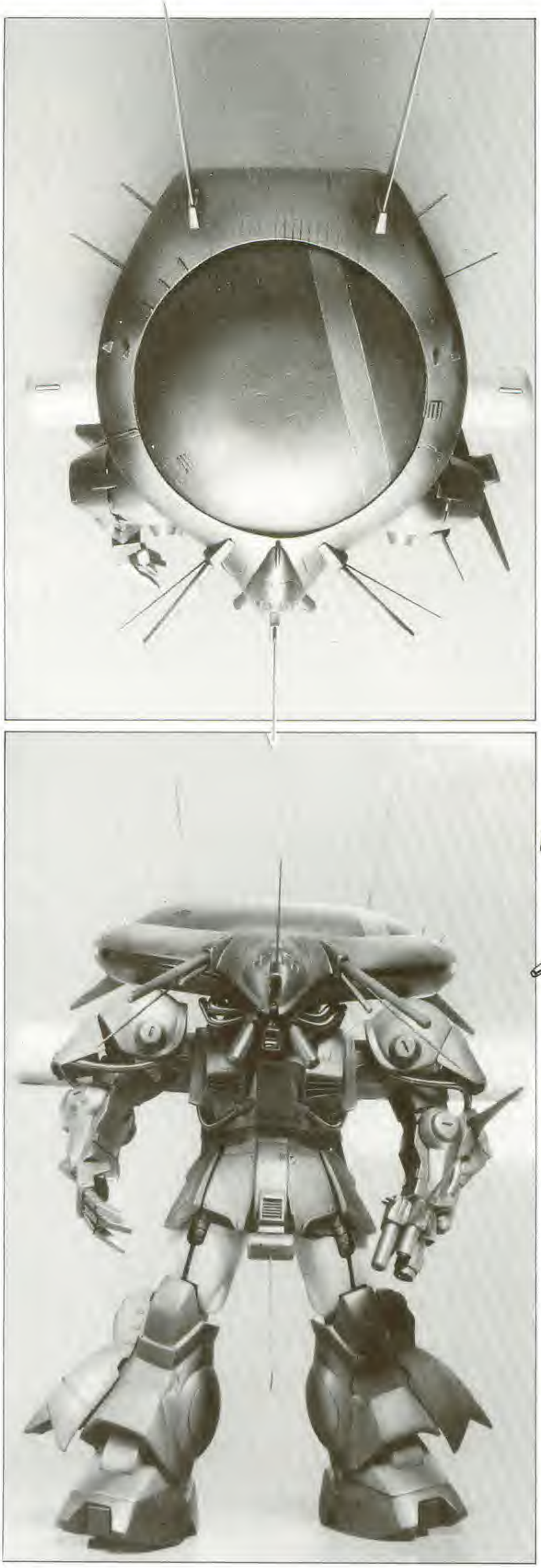
と、ゆーわけで終わったわけですが、ぼくにはまだクィンマンサがのこっているので、はしゃげません。今からやってまにあうのかな。〆切りすぐじゃん。不安…。





◀"山越えカメラ"である



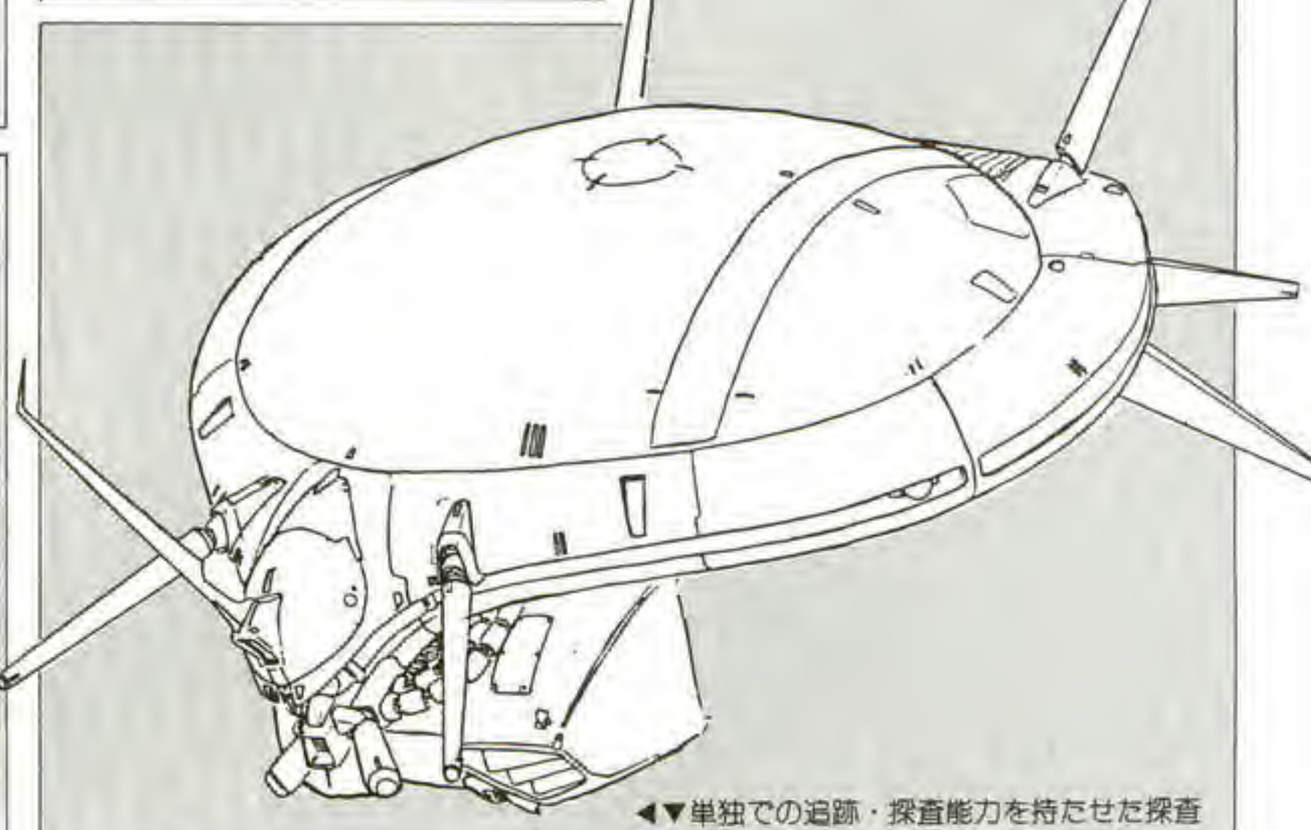




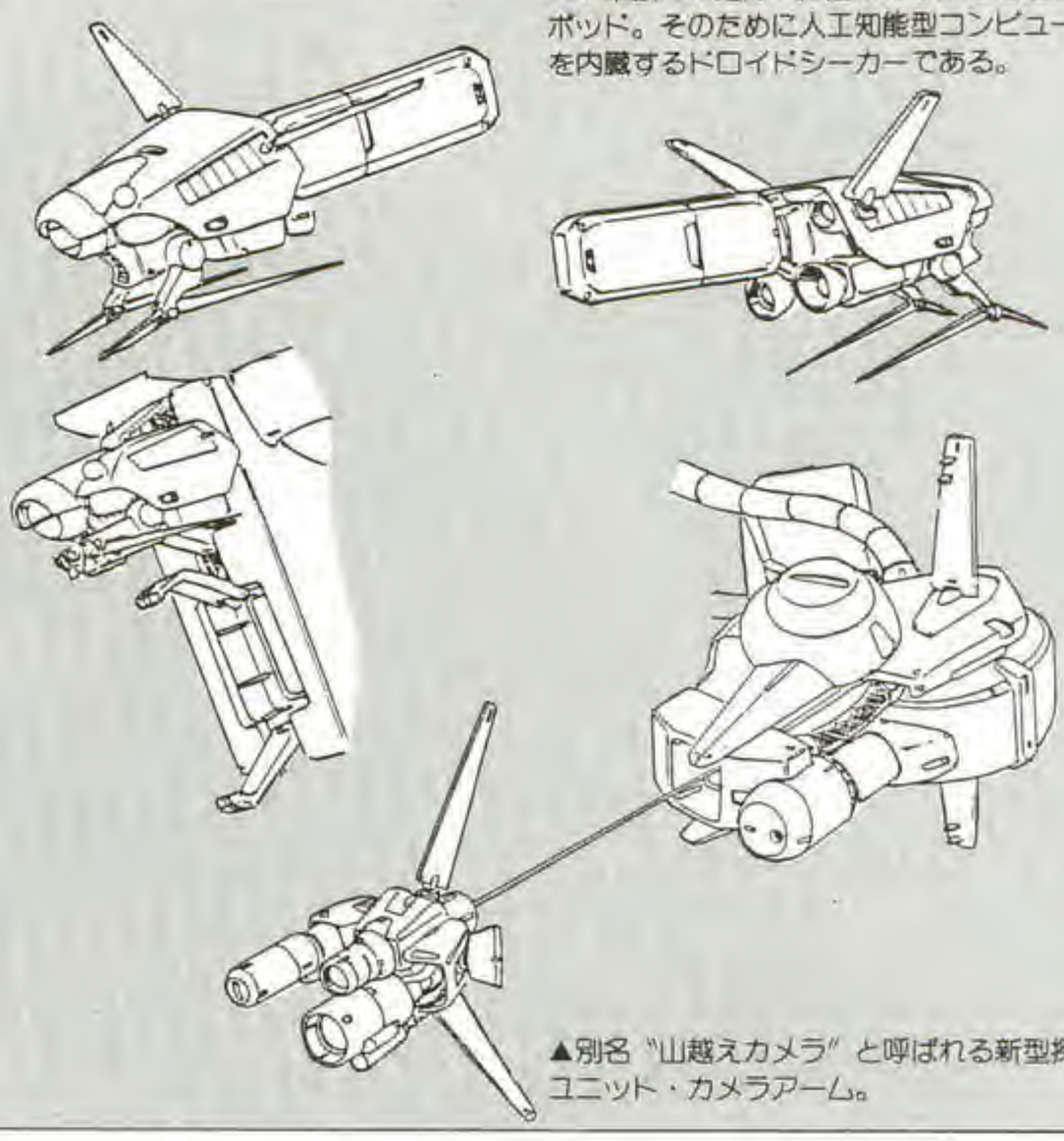


◀▲これがアニメ版アイザック。頭の位置が全く異なる。ランドセルの増加パーツも異なり、シーカードロイドの代わりにデータポッドが4機付いていた。

▼明貴美加氏・画による、オリジナル稿。索敵能力をグレードアップした新型の頭部である。(1:144アイザックキットのインストラクションに掲載)



◀▼単独での追跡・探査能力を持たせた探査ポッド。そのために人工知能型コンピュータを内臓するドロイドシーカーである。



▲別名〝山越えカメラ〟と呼ばれる新型探査ユニット・カメラアーム。

ネオジオン　AMX-117R

ガズR（アール）＆ガズL（エル）

1:100スケール・キット改造

横縞みゆき

どーも、横縞（MGヘのヘタッピ、あんど、そういう奴に限って文句ばかり言うんだよ、with基本が出来てねとんだよ）みゆきです。

さて、ガルバルディのキットは出来が良いと思います。設定に似てるかどうかは別として、仮組みした時「あっカッコええわ」と思えれば、それが私にとっての「出来が良い」です。

○頭

ＬＥＤを入れて、ツノを付けただけです。ツノについては、図Ａの様な、Ｂテンプル風にしようと思いました。

あさの氏が「変」と言ったのでやめましたが、仮組みの時試したら、結構いけると思いましたので、誰かやってみて！（結局少しアレンジしました）

○本体

首の軸位置を５ミリ程後にずらすことによって、胸の厚み増しを手抜きします。

腰まわり、スカートのボリュームアップは図Ｂを見て下さい。フロントアーマーは１ミリプラ板で厚み増し。

○腕

肩（ジオンマークの方）は、ポリパテで形を変えて、ヒートプレスしたアーマーを付けました。汚いのは私がヘタッピだからです。許して！

肘のアーマーもヒートプレスです。

ここにサーベルが有るのでは引抜きにくいと思ったので、肩アーマーの方に移しました。内部ディテールについては、「へへへ、新井君の（リゲルグの）真似して失敗してやんの」「えー、別に真似したんじゃないのにぃ」「でも失敗じゃん」「……」という会話も聞かれる程で、「直行」です。許して！

○脚

ツマ先をプラ板で延長して、腿を１ミリプラ板で幅増ししただけです。

○エングレービング

最初、ＭＳには似合わないから「やらない！」と言い張ってたのですが、結局やりました。

レジンメリテルで筆描きしましたが、少し薄すぎたようで、よく判らなくなってしま馬。しかし粘度を高くすると描きづらいし。もっと研究が必要でした。申し訳有りま千年女王。

○塗装

銀をＭＳに塗るのには抵抗を感じまして、白くしようかとも思いましたが、銀色が売りのガズＲ・Ｌですので、そうもいきません。

白っぽい銀は、混ぜて作ろうとしてもグレーになってしまいます。結局、銀を吹いたにから、白＋クリアーを吹き、「メタリックホワイト」ってな感じにしようとしました。成功すれば、面白い感じになると思いますが、私はヘタッピでした。どうも吹く時の塗料の濃度に問題があった様です。

キャーッ　許して！

○武器

丸い木材を削って作りました。ツバの部分はヒートプレスです。

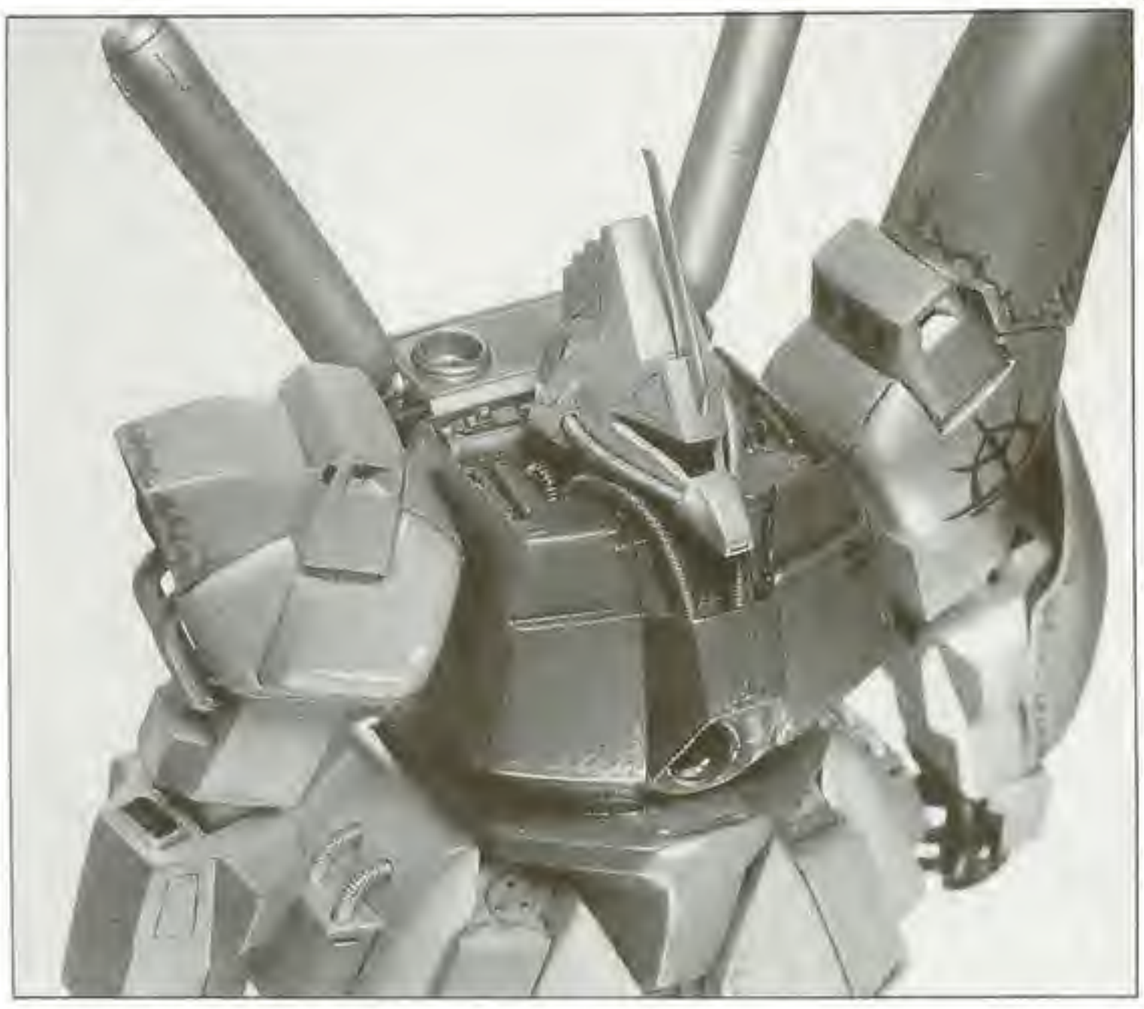
○直行

ガズＲ・Ｌ（と書くのは簡単だが、２体作るのは大変）の様なＭＳは、特にキレイに仕上げなくてはならないのに、汚くなってしまい反省してます。

したがって完成品は「直行」です。

「直行よ直行、ゴミ箱へ直行！」

よし、反省は終りよ！開き直って、次は「ザクⅢ」よ！



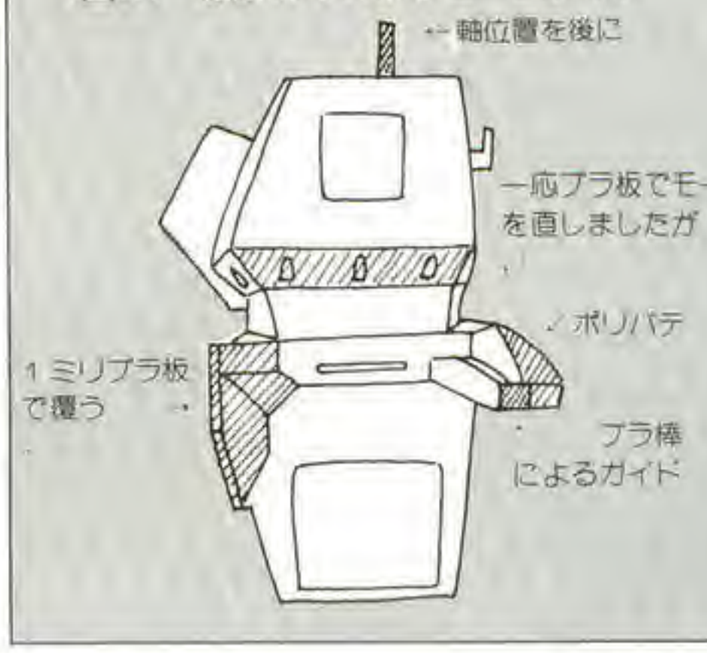
▲肩口に流用パーツ等でディテールを加えてやるとメリハリが付く。クリアー塗料により独特の光沢が出ている

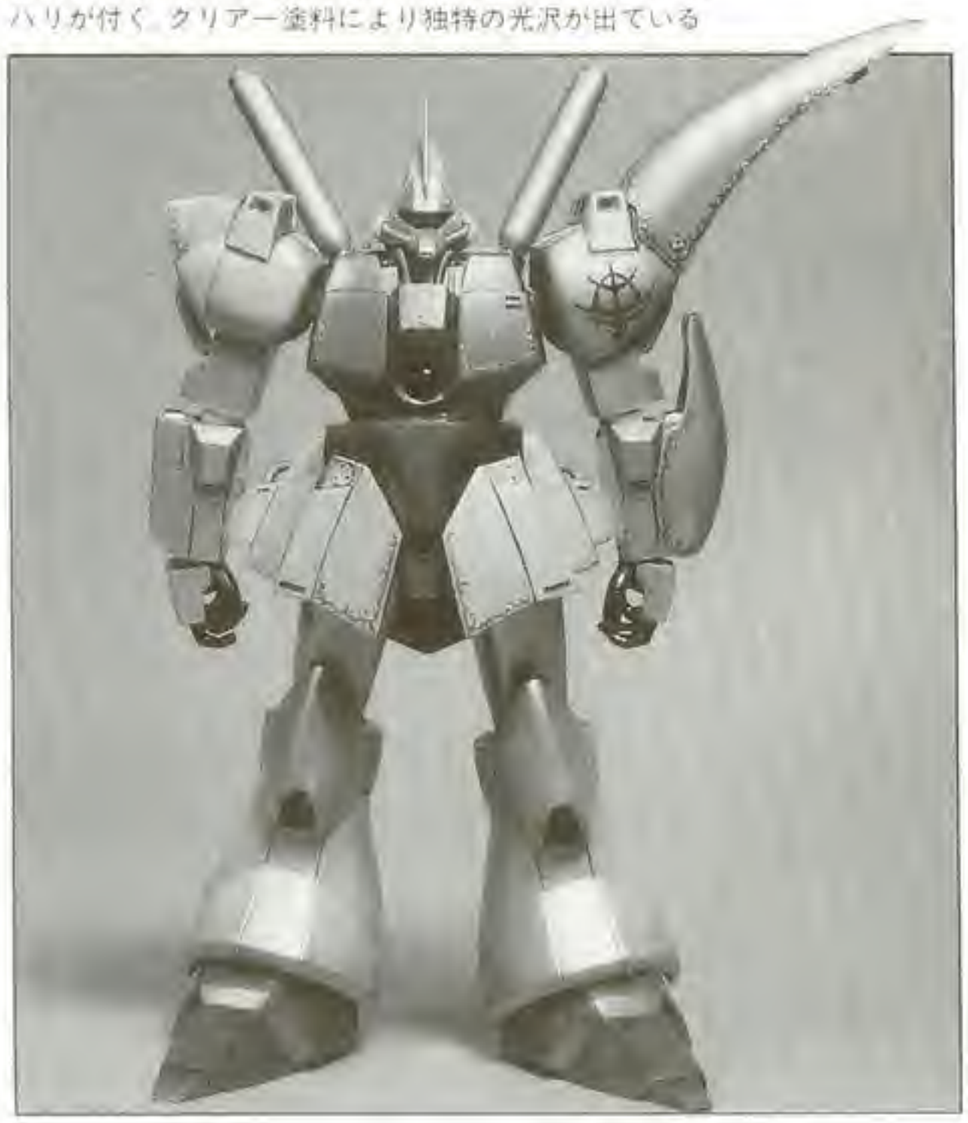
〈図A〉　こういうのも一興かと…

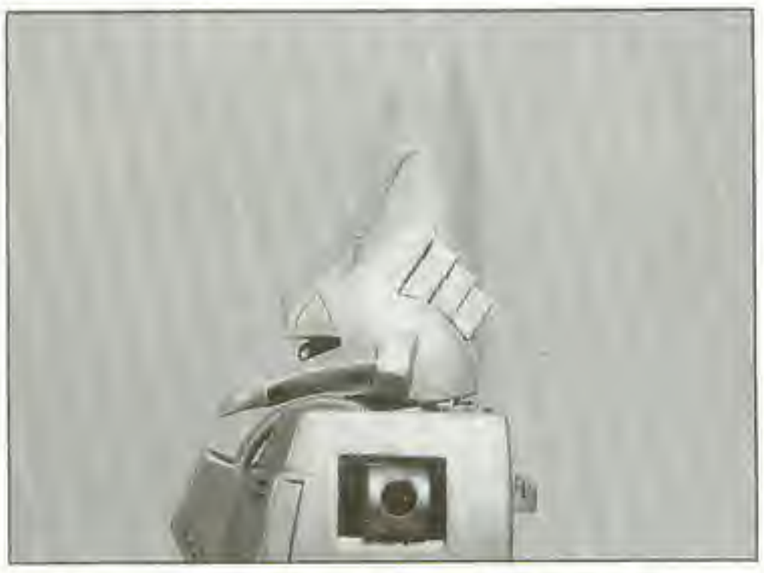




〈図B〉　腰まわりのボリュームアップ









▲頭の付位置を後ろにずらすだけで印象が変わる

▼ボリュームアップしたスカート





▲肩ブロックを2－3㎜程に延ばすだけで正面ポーズでもこれだけ迫力が出る
▼一まわり大きくなったサブロックミサイルと、別パーツとし、曲線を強調したすねのライン





▲▼すねのハイドロジェットは着脱可能
すね本体はマインレイヤーのもの



連邦軍 RMS-192M
ザク・マリナー

1:144スケール・キット
新井智之

このザクマリナーは、ZZ-MSVでリゲルグNEXTにLOVEVOVE・MSなのね。だからリゲルグともどもやらせてもらえたことは、とってもうれしー訳なんですケド、今回はRジャジャの時みたいな大改造はしてません。だってけっこーデキいいみたいですしィ。では製作解説いたします。

○脚

足首は、図を見て下さい。スネは、キットのモノだと、ベルボトムのGパンみたいでカッコ悪いのでメリハリを付けるために、まずマインレイヤーのスネを持ってきて、前後のノズルはマリナーのキットから切り取ってきて、きれいきれいに手を入れてあげて、上からくっつけます。ぼくは真鍮線で着脱できるよーにしちゃいました。

頭

基本的な型はそのままでいいんですが、アンテナの付根が貧弱なのでポリパテで大きくしてあげます。ついでにアンテナも長くしてあげます。

モノアイのスリットは隙間もちゃんと作ります。正面中央の支柱は無いのがホントです箱絵は間違ってます（あれもカッコイイからいいんですけどぉ）

胴

図を見て下さい。

腕

キットのまんまであります。手に持ってるサブロックは、MSVの水中型ザクに付いてるやつです。TVではこれを使ってました。マリナーのキットには新設定の細身なのが付きます。

肩

肩アーマーは位置が低いとカッコ悪いので、上部にポリパテを2～3ミリ盛ります。サブロックもモールド甘いのでポリパテで盛り直します。

背部

まず4枚しかない可変プレートを5枚にします。そしてハイドロジェットの部分をくり抜いてスリットを入れてあげます。それからランドセルは背中にペチョッとへばり付いているので、も少し浮いた形にしてあげます。

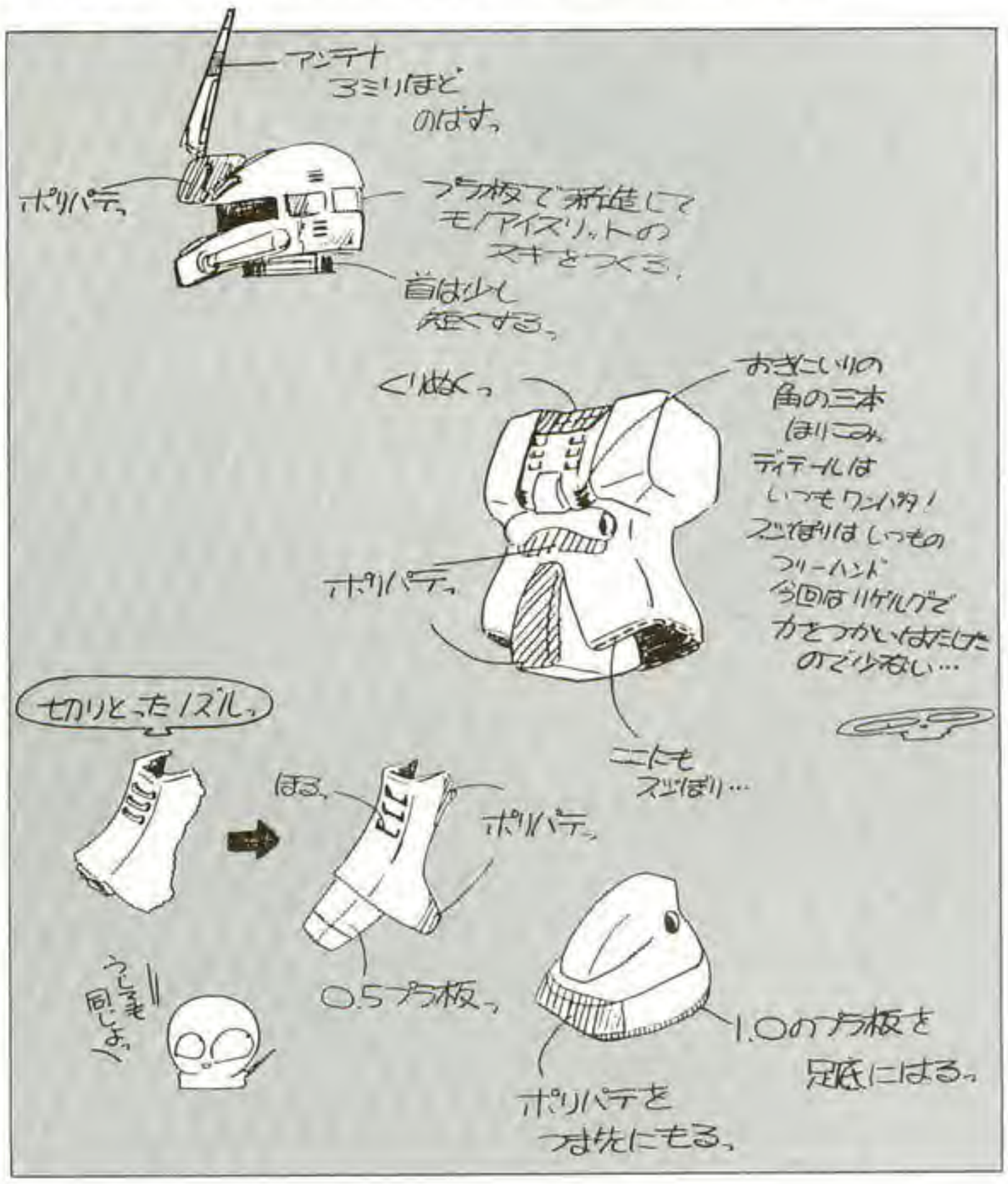
それからスカートのすそにせっかくディテールを入れたのに写真じゃぜんぜん見えないよーいじめだよー。

塗装

青の部分は鉄道カラーの青15号をつかい、グリーン部は、白＋グリーン＋スカイブルー＋黒であります。よごしはエナメルのオレンジとレッドブラウンでチョイチョイして完成。(星野君のカプールはよごしやってもらえたのにぼくは自分でやらされたっ。この上なくひっどーいっ。ぶーっ。)

――といった感じです。

とにかくこのザクマリナーは旧作ファンの必需品。おすすめ品。うーんすてきっ!! というわけでこのお仕事、幾松一番新井智之でした。



エゥーゴ 新型強襲用宇宙巡洋艦

ネエル・アーガマ

1：1000フルスクラッチ・ビルド

佐藤直樹

今まで、主役が乗る主役メカが番組の途中で新メカに代わるという事が何度かあったけれど、今回のアーガマからネェル・アーガマという様に主役達が活躍する足場となる宇宙船が同じ様に代わったりしたのは今回が初めてではないかな。以前は、宇宙船＝ホームという事で主役達(視聴者)も愛着を持ち一生懸命にホームを強くしようとしていたもんだけど（宇宙戦艦ヤマトがいい例でしょう)、最近の若い者はアキやすいのか？すぐ新しい物を使いたがって…。まったく、オジサンだったらカラバが宇宙船用に大気圏離脱装置を作っていたんだヨ。という設定にしてしまうんだけどナー（だってガンダムだってあんな物で宇宙に出ちゃったんたもんネェ)。

○作図

製作前には、スクラッチビルドの常として設定書のパース絵を2～3面図に起こして2Dから3Dへのギャップを図面上でうまくまとめましょう。今回の作例では、このギャップがメインブリッジ左右の赤い部分（ここの厚みを考えていない!!）等にありました。

○製作

一目見て解る様に今回のネェルアーガマは、ほとんど直線形成されているのが解るでしょう。左右同じ物等を作るのが少々苦しいけれど、全体的に見れば中級程度のスクラッチモデルでしょう。たまには、ロボット以外の宇宙船も作ってみてはいかがかな。

さて、製作に関しては直線形成なので、各ブロックを作図した図面通りに箱状に組み立ててゆけば良いだけです。カタパルトデッキ等斜面が付いていて長い部分は歪んだりしない様にきちんと骨を入れておく事が必要です。

また、艦体後部に付いている左右上下のエンジンブロックですが、いちおう上下同様の形状をしていると考え、(ちがう形状にも思えるのだが、それだとカッコ悪そうだから）1セットを作りそれをシリコン型を取り4基分複製しました。

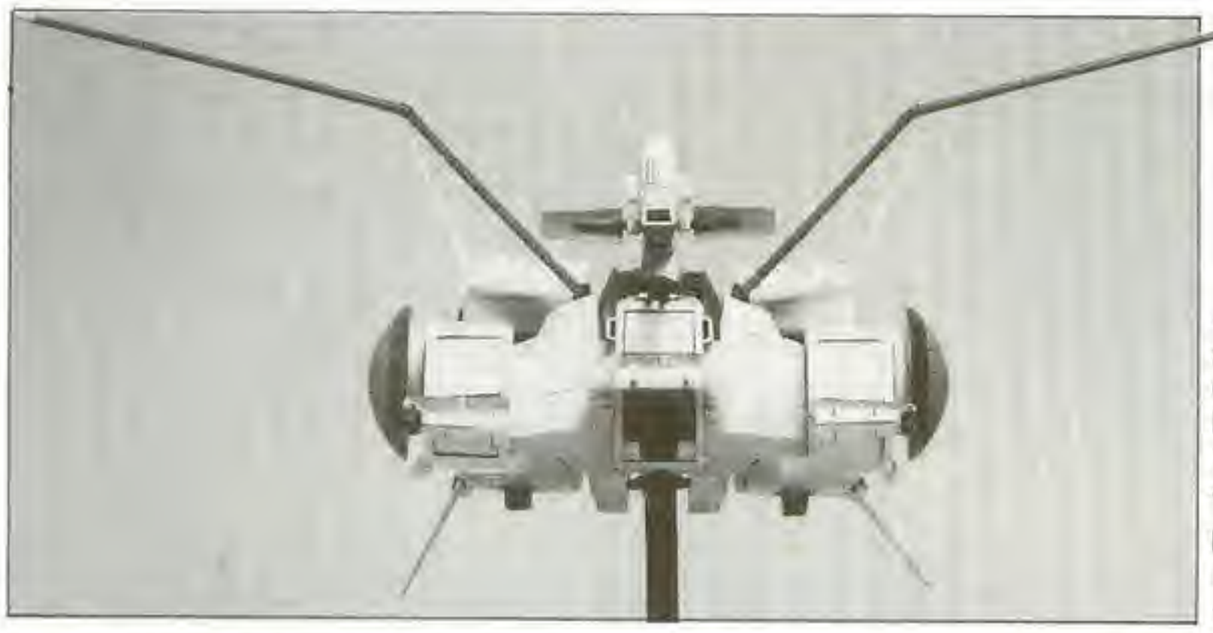
その他、丸いサブメガ砲の収納部分はプラ板の積層からの削り出し、ハイパーメガ砲は流用パーツにディテールを加えたと言った所です。

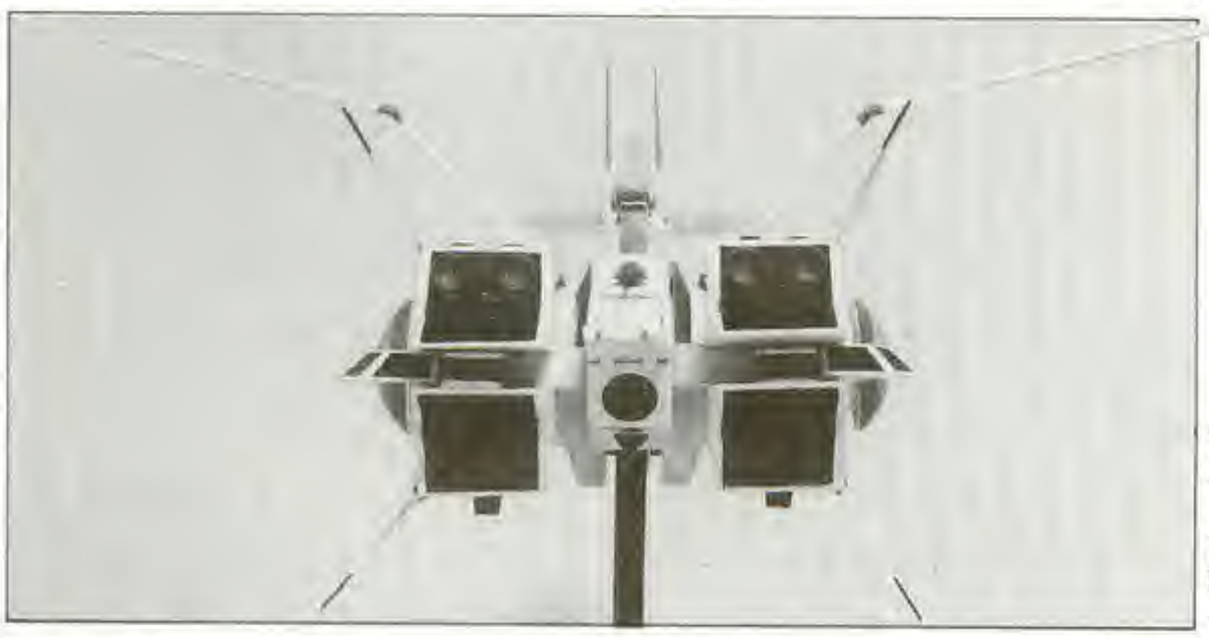
——てな感じで自分の根気をたよりにプラ板の箱をセッセと作りそれに積層の削り出しや複製パーツをくっつけてゆく訳です。そうしたらもう完成。なんだかこのサイズでアーガマやラーディツュさらにラビアンローズなんかもほしくなったりして……だれか作っておくれヨォ。

表面ディテールに関しては、今回の作例自体あまり大きくない物なので、ほどほどにまとめてみましたが、結局欲求不満がたまるばかりでした。

○塗装

今回、僕の勝手な都合で色指定が出る前に勝手に色を塗って納品してしまったもので、作例は当然劇中とは異った色をしています(青がキツかったネ)。

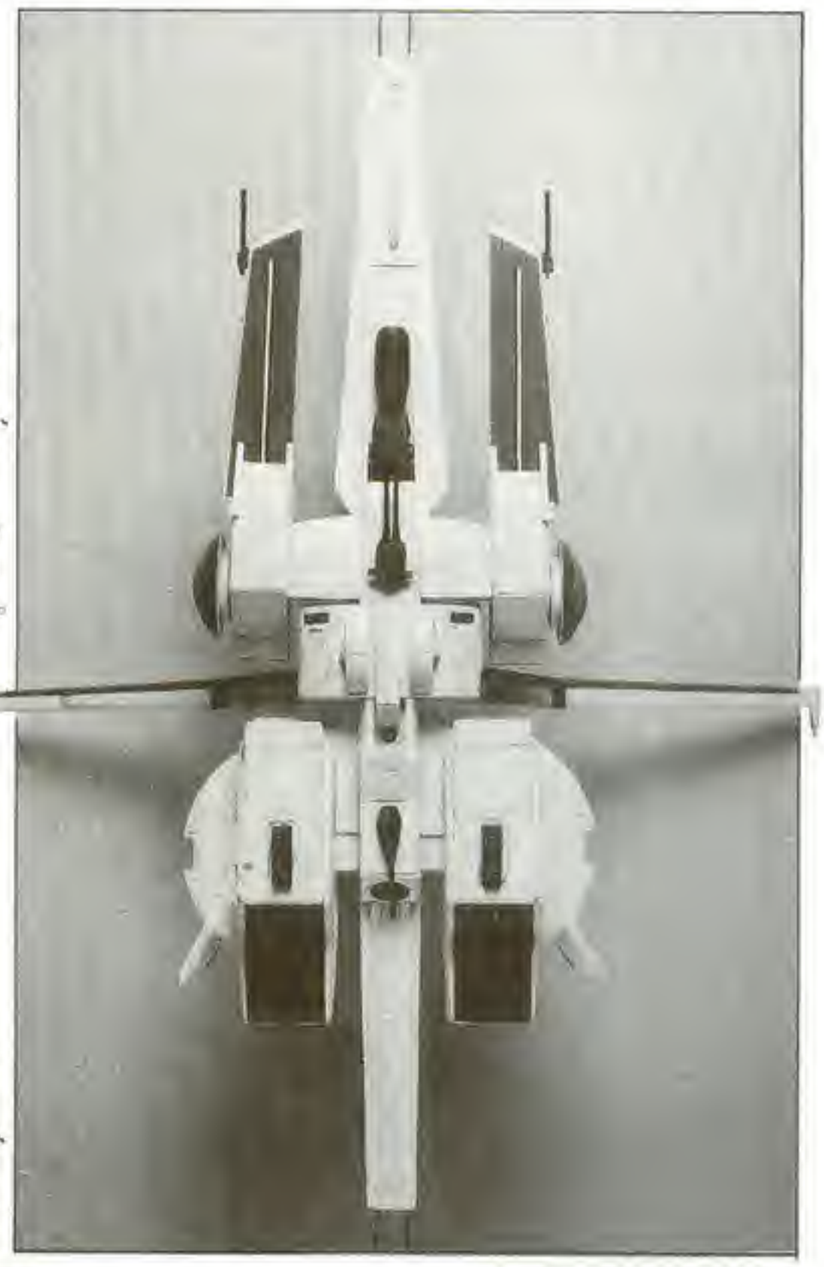


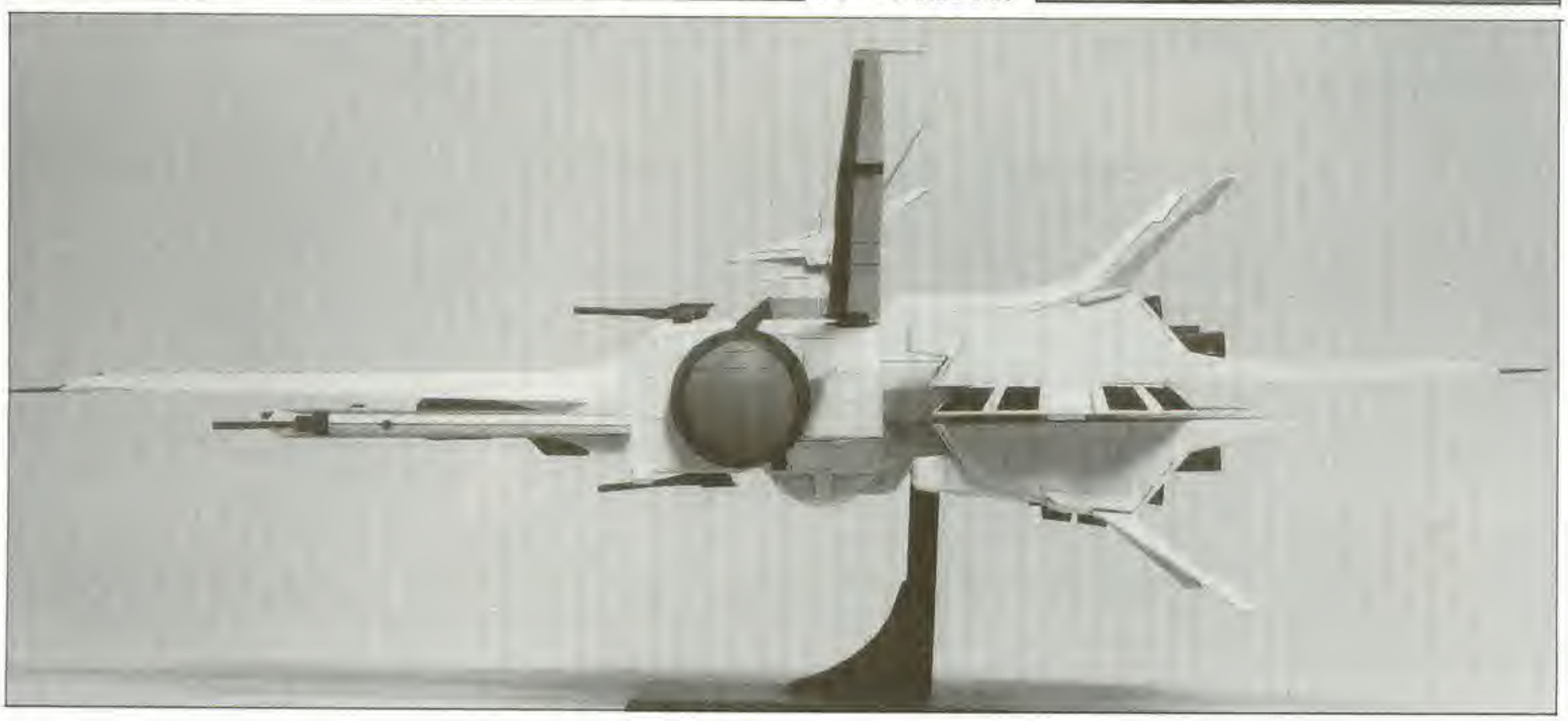


◀正面形は、カタパルトが3基になった為、後方のエンジン・ブロックと同じ位の幅になっており、アーガマより、ホワイトベースの印象に近い。

▶扇状のバーニア・ユニットは健在、エンジンブロックは大型化されている。

▼側面より眺めるとアーガマのイメージをそのまま引き継いでいる一方で、ソーラーウィングとメガ砲のドームが往年のホワイトベースを偲ばせる。





ネオジオン　AMX-009

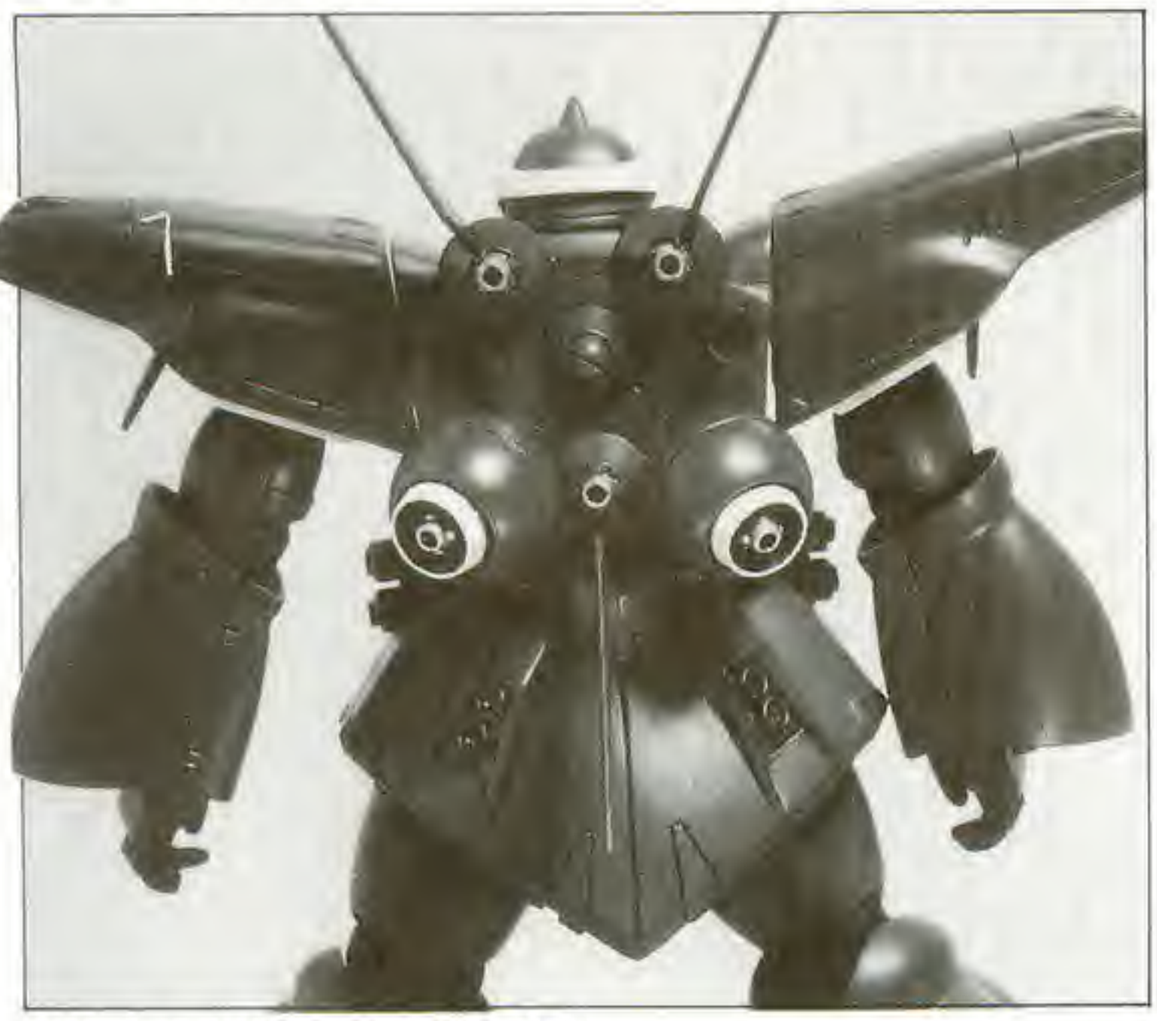
ドライセン

1：444スケールキット

螺子頭ボンド



▲モノアイ・スリットの縁の形を少々いじっている。この写真だとトサカみたいに見えるのは背中のトライブレードの羽である。これもプラ板で大型化してある。



▲丸いバーニアは球状パーツを流用して作り直した。肩幅は6㎜広げてやった。



◀すねの基本形はいじっていない。バーニアとディテールを加えただけでこれだけ引き立つ。

▶腕の3連装ビーム・キャノンは大型化している。



ドーライセン、ドライセン、ドライセンは愉択だなあー。つうわけで、ドライセンだ。出来いいぞぉ、デカいしスパルタンなイメージでカッチョいいぞおっ!!　なんか後期ＺＺ関係のプラモはどれも伸々味があってよろしいんじゃないだろうか、などと感じてしまう今日この頃だったりする。

●そのまんまの方がいいぞぉー

でまあ、はっきり言ってこのキット組み上りの雰囲気はかなり良い。なんも考えないでそのまんま作るのが正解今回みたいな改造は下手に作りかけが増えるだけだゾ、キット。それでも変にこだわっちまうっつう悲しい宿命のああた。そーゆー奴は以下の文を読んで心を入れ変るやうに。

●頭はモンゴリアン

とりあえず、モノアイシールドはポリパテを詰めて強引に整形。オデコと顎は若干形状を変更してる。各自研究せよ!

●胴はいじらない方が楽ョ

ここは結局大改造をしてしまった。ポイントとしては胸と腰を切り離し、胸の前方への張り出しを強調し、幅を詰めてやる。逆に腰スカートは裾を広げてやり前後にも裾に向けて幅増しをしてやる。これによって胸と腰のバランスの逆転（胸が腰より大きめ）を修正するわけだ。この胸と腰のバランスの逆転はＭＳキットの多くに共通の問題点である。安定感のあるフォルムを得るためには重要なポイントだ。(あっマジだ。) 必然的に上半身と下半身をつなぐための腹部は強引にデッチ上る必要がある。

●肩

胸への取り付け面に1㎜プラ板3枚を貼り、左右で6㎜肩幅を増す。本当は肩パーツはかなり大きめに絞り出したパーツで作り直したかったところ。この部分はどうも胸と一体になっているというのが正しい解釈と思われる。ただし、その場合、腕の可動は大幅に制限されるだろうが…。

●腕

ハンドガンのスライドは銃身を太くするためにオミット。ギミックとデーテルの両立が難しいところ。この腕は丸くしてしまいました。この方が全体に馴じむと思ったためのアレンジ。

●脚

太腿はV字形に幅増してボリュームアップ。フレア前面のシリンダー？むき出し部は適当な径のパイプなどで作り直した方がより良い。その他はそのままで問題なし。

●バックパックその他

メインバーニアが葡萄みたいで良くないので球形のパーツを使って作り直した。あまった葡萄もどっかに使われてるんだぜい！うーん合理的。トライブレードの羽はプラ板で大きく作り直し。各所のデーテルはプラ板等でテキトーに。ナギナタはビーム放出口付近をプラ板で大型化した。

●塗装

どーも設定の色は好きくないのでオリジナルしてしまいました。グレーはエクストラダークグレーに青と黒を混ぜて赤を数滴加えたモノ、白は単なる白、黒い所はフラットブラックにガンメタルを加えたありがちな色。デカールはさる有名なＭＳについてたヤツ。茶系で汚しておしまい。と、思いきや、ここに来て、いきなり！

ダーイ、ドンデンがえし!!

汚しのエナメルを乾かそうとストーブの前にパーツを干していたところ、ナント右肩と頭が溶けてしまったのである。

まさに、ストーブのえじき!!

ソッソンナバカなあ！結局修理にまた2日かかってしまったのでした。みんなもストーブには充分注意するように。つーことで作業を手伝ってくれた横縞しぇんしぇー、並びに連続〆切がえしをぶちかました編集部の皆様、だぅもありがと。つーわけで、来週もまた見て下さいね♡　んがこっこっ！

ネオジオン　AMX-010

カプール

1:144フルスクラッチ・ビルド

星野利章

フルスクラッチです。私は手足の付いたメカの、しかも人様が描いたメカのフルスクラッチなんて、これまでやったことがなかったのでした。この難行苦業のフルスクラッチに初挑戦するにあたり、まず私は図面をひくことからとりあえず始めました。図面といっても、正面図と脚パーツ側面のラフを描いただけです。各部分のバランスを確認するのが目的ですから、図面ができた段階でモテラー仲間にでも見せて検討してもらうと、自分が気が付かなかった部分とか誤認してた部分とかが発見できてよろしいかと思います。

製作は、胴体内部、外殻後部及び上部、腰部、肩部・腰部アーマー、腕部・脚部、外殻前部の順で行います。

最初にポリパテ

まずポリパテ造型についてですが、手首とすねの型取り原型、ふんどしに主に使用しました。プラ板やらプラ棒やら流用パーツやらを芯にして設定や図面とにらめっこしながらポリパテの盛り削りをくり返して望む型にしてゆきます。大事なことは一発で仕上げようとしないこと。私の場合は最初に奥まった面をつくり、その上に外側の面を被せていく方法をとっています。また幾つかのパーツに分けて削り出し、接着後さらにポリパテを盛ってラインをつなげるという方法もあります。

続いてヒートプレス

私はヒートプレスはキライです。熱いからです。などとゼータクは言ってられません。薄い曲面パーツをつくるには最も有効な手段ですから。今回は肩部アーマー、腰部サイドアーマー、胴体内部等に使用。方法は多くの方々が述べてこられたので省略します。ポイントは雄型、プラ板を、しっかり保持することと雄型だけでなく雌型もつくることです。この2点でプレスの成功率がUPします。それと火の用心も忘れずに。

更には型取り

私は型取りが大キライです。キャストやシリコンを使うとジンマシンが出るからです。あー、かゆいかゆい。カプールは手足が左右対照なので「これはキャスト取りで楽ができるワイ」と思っていたのがマチガイの元凶。プラキャストには発泡やパーツ欠け、(流し込み不充分) という落とし穴があったのでした。おまけにシリコン型割が強引（誰に型をみせてもそー言われた。私は面両取りは今回初めてだったのでよくわかんナーイ）だったので、出来たパーツの中でそのまま使えたのは皆無に等しく、パーツ修正地獄にひきずり込まれたのでした。私はこの工程でオーラ力のほとんどを消失しました。とは言うものの、同じ形のパーツを多数（たとえ2個であっても）必要とする場合は、この方法が一番ですので、次回からは修正の少ないパーツができるように研究したいと思います。良い方法があったら教えて下さいな。

最後に流用パーツ

こいつの製作にあたっては多くのキットが犠牲になっています。（ナンマンダブ、ナンマンダブ）ロックマックの殻、シレーンの姿勢制御用バーニア、プロマキスの盾等々……。どこになにが使ってあるか、当ててみて下さい。中でも極めつけは大腿部内のジャバラ状パーツで、なんと水道の蛇口（あのクネクネ曲がるやつネ）をそのままキャスト取りしたものなのです。

つーわけで今回はおしまい。



◀メガ粒子砲の嵐。TVではミサイルだった様な気もするが……



▼形取りパーツ＆シリコン型地獄。

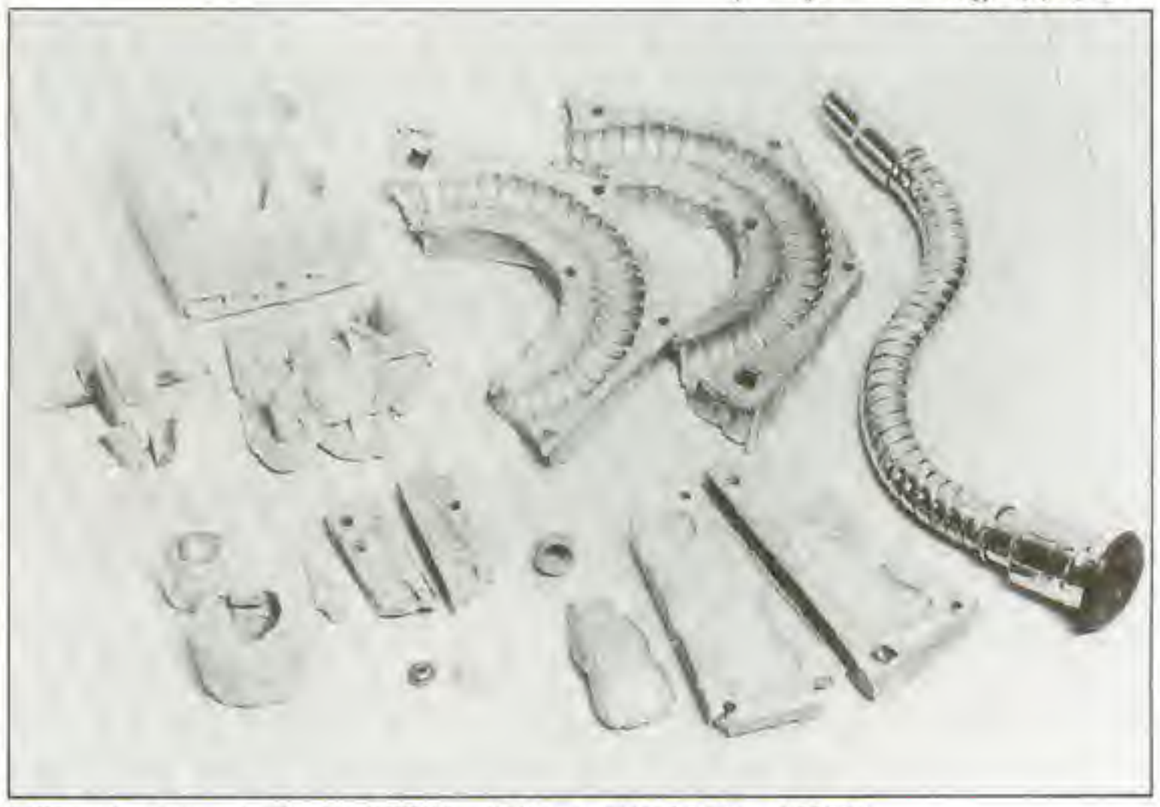


◀肩カバーの形状。結局、ダ円に落ち着いた。

▼ボツになった正円の肩カバー。



▼足はなんと、水道管の形取り！



▼肩カバーのヒートプレス用原形は、東急ハンズにて発見。金80円也。





ネオジオン　AMX-103

ハンマ・ハンマ

1:144 スケール・キット

鈴木信夫

今回はWハンマのキットいじりです。

製作

胴体と頭を大幅にシェイプアップする事によって印象は良くなるハズなので最初に手をつけたのがココ。まず胴体からですが、腹部は切り離して新造してしまいました。

胸部はセンサー部が使い物にならないぐらいまで幅をつめています。それから、遊びで少し側面からのシルエットを変えております。種ともこさん、腕が逆にそるようにしてしまうと変ですよ。ふっふっふ。

次に胴体と比べながら頭部をいじりますが、図を見てもらえば大体解かると思うので、特に説明は入れません。2回り程小さくしたとだけつけ加えておきませう。

今度は脚です。まず足首ですが、形状的に悪い所は特に見当らないので爪先内側の穴をプラ板で蓋するとか、カカトのダクトを切り欠いてプラ板で作り直すぐらいです。

スネと太腿は共通で、接着面で各々2ミリの幅つめを行います。

腕に移っちゃいます。右腕は今回レンジ攻撃の状態にしたかったので肘関節を廃止してます。くわしくは図を参考に。ウェポンラックは右腕には関係ないので3ミリ丸棒を押し込んだ後三角刀で彫り直して修整しました。

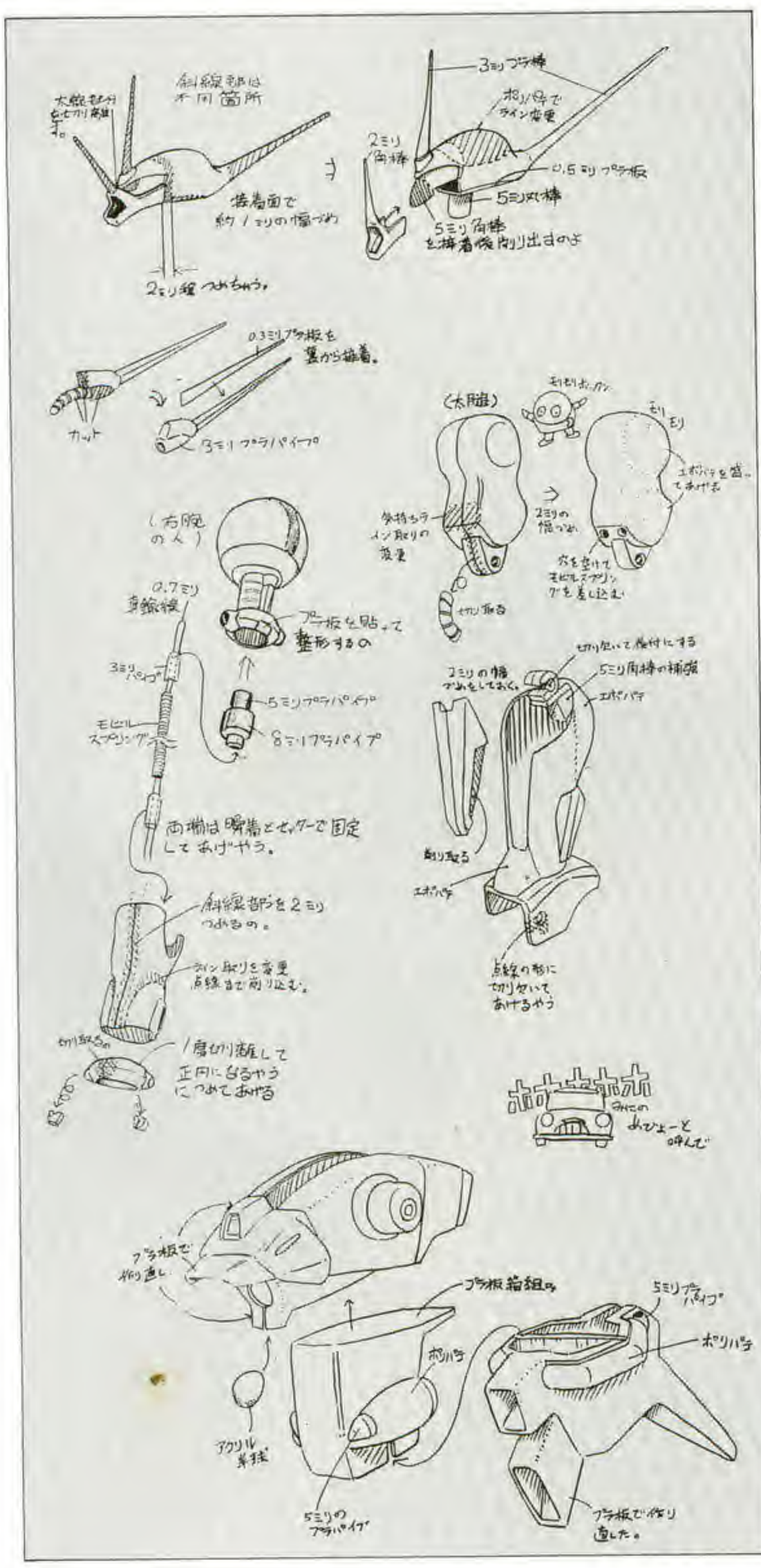
自宅は山奥じゃありませんよ。

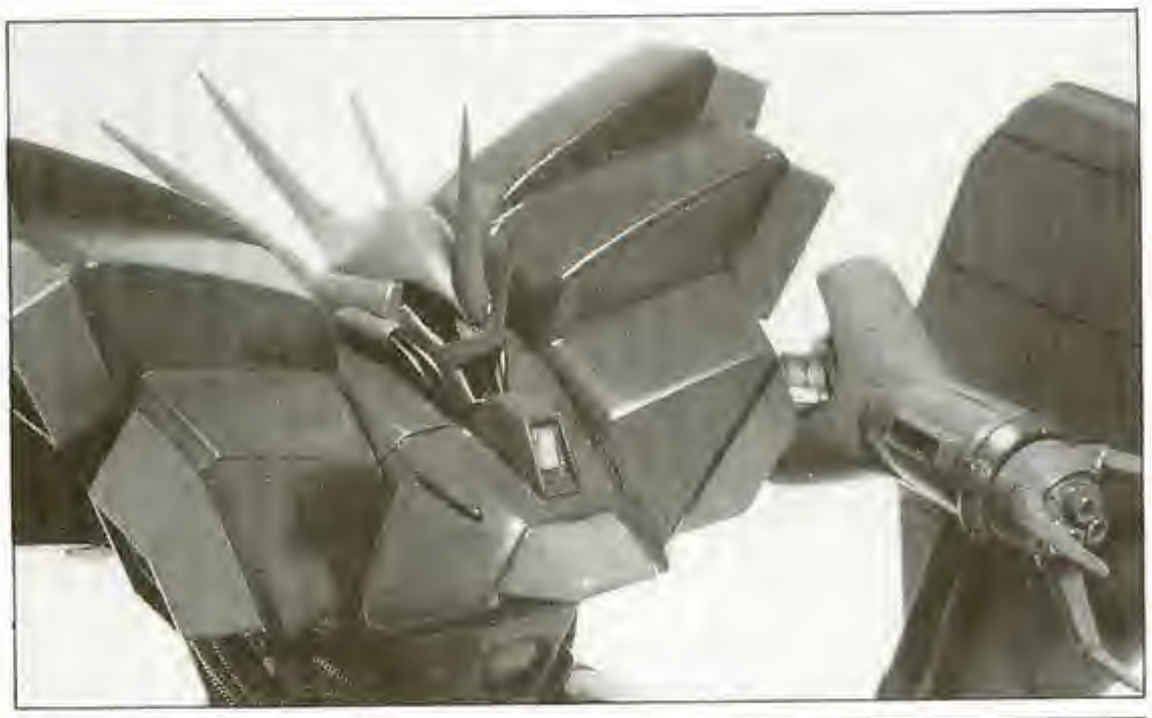
さて、Wハンマ君の特徴は言うまでもなく高機動性を生み出している（ハズだったんだけどなァ）20基のスラスターなのです。肩は1度切り離し、位置と角度を換えて接着。腰の方は1つ1つ0.5ミリプラ板で蓋をし、真鍮線で本体のラックに取り付けております。

盾だけはどう足掻いても好きになれないのですが（何か似合わないと思うし）、最低限のディテール再現はしました。本当はメガ粒子砲の口径がもう少し小さい方がいいんですが……

塗装

塗装は当初意図していたものとは全く別物になってしまった上に「ゲルググの色使っとるやん」とか「暗いじゃんかよ!!」と東西の代表的な言葉使いで誉められてしまいましたが一応新規に起こした物ですので誤解のないよーに。じおんまあくはどう眺めてもひまわりかちーりっぴにしか見えないし、頭はあろえなので手描きです（初めて描いたので汚なくなっちった。許してー、許して）。







▼オールレンジ攻撃用に製作された、右腕部。



ネオジオン AMX-104

R・ジャジャ

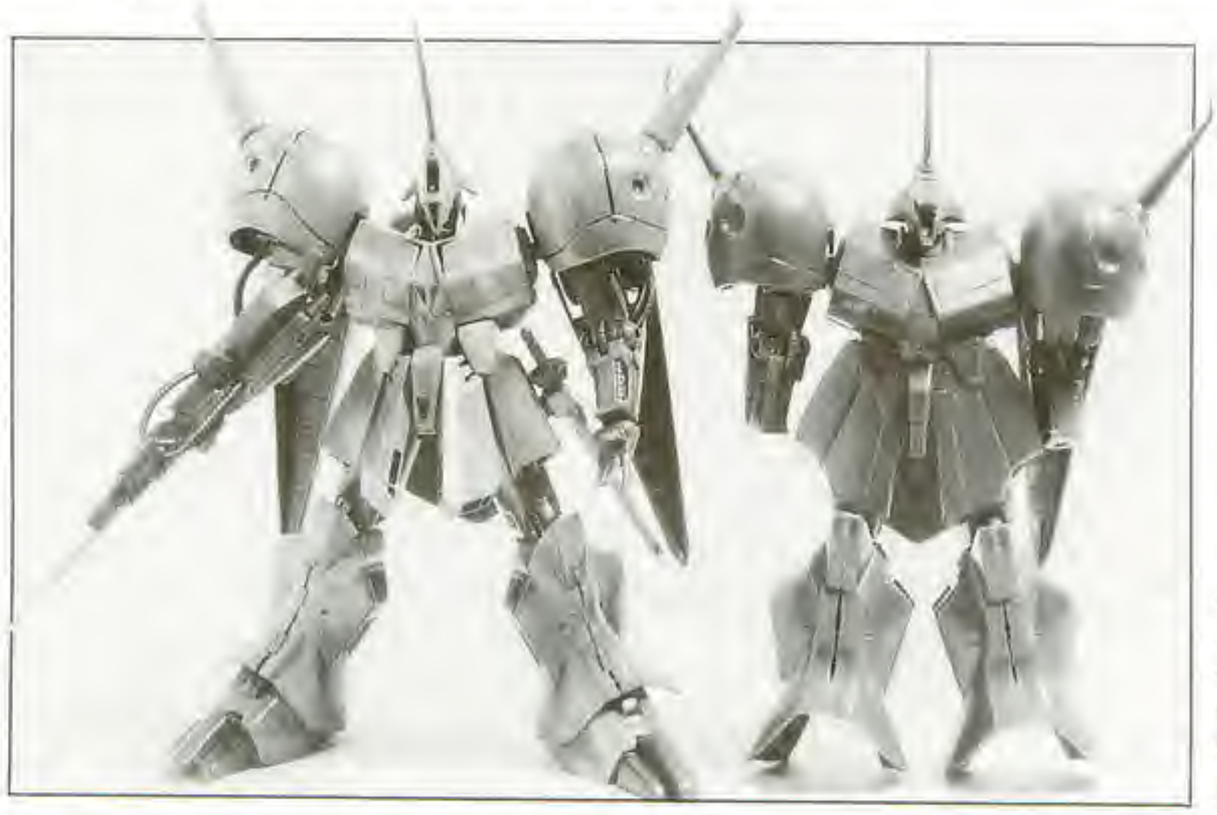
1：144スケール・キット

新井智之



▲バインダー、スパイク、ひじが大型化され力強くなっている。





◀単品だと見ても分からない人が多かったがこうして並べると肩の大きさ位置、ウエストの面取り、スカートなどなど徹底的に手を加えているのが分かる。
▼肩口の形、頭のバランス、スカートの断面ボリュームに注意。

最初に断わっておきますが、この作例、様々な事情で製作期間が一週間でした。とにかくこのRジャジャというのはけっこう人気あるみたいですし、こーいうポイントをおさえると良くなると思うんですーというあたりを参考にしていただければうれしいです。

製作

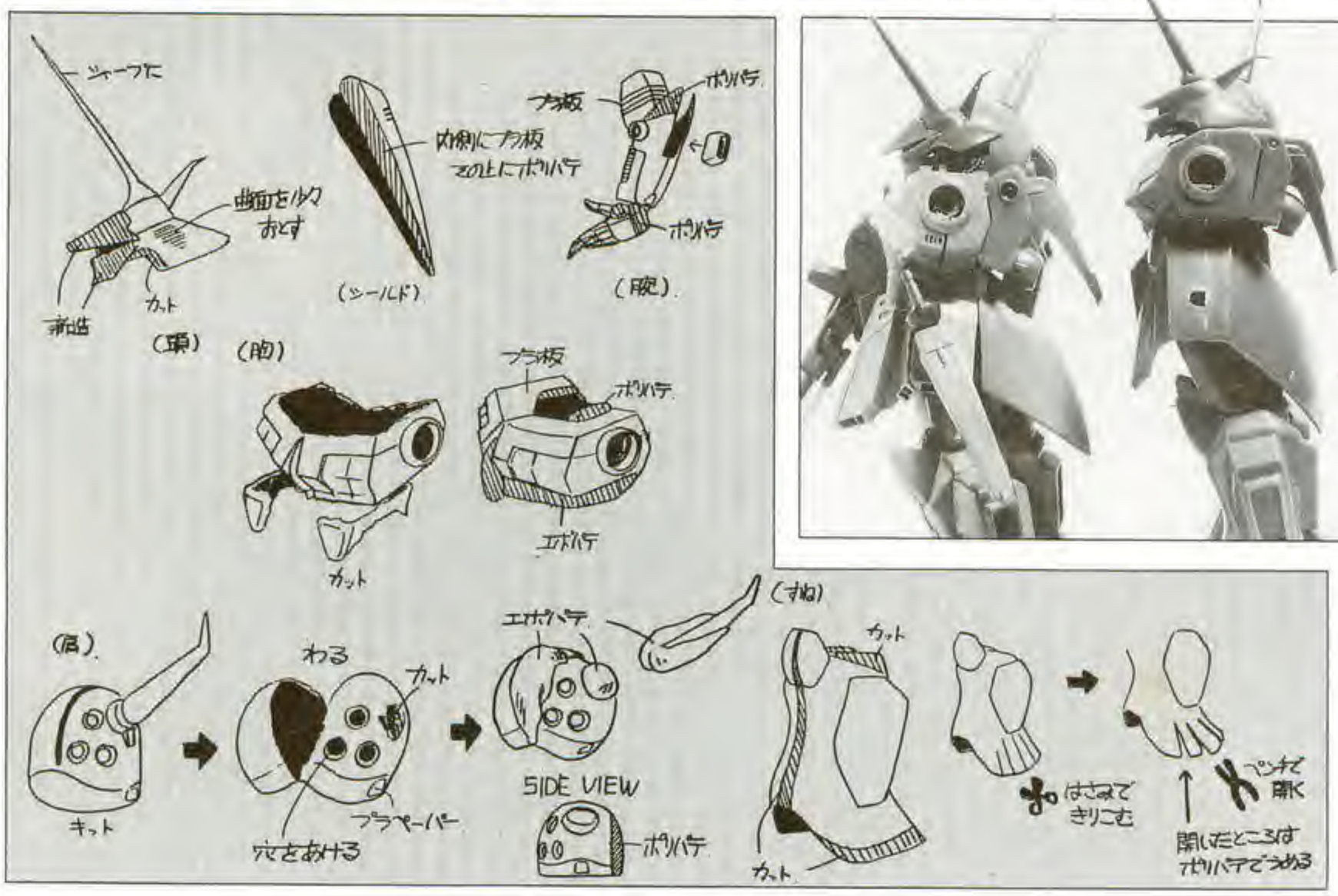
それでは製作記事を書きます。まず腕ですが…図を見て下さい。次に頭ですが、ここはあさのさんと話してて、顔のアップの設定じゃなく全身の設定の方の頭を参考にやろーと言われたんでそーしました。キットはどうやら顔のアップの設定を参考にしているよーです。で、あとは図を見てください。あ、首の新造してます。

次に胴ですが、ここは、最も多く改造しています。図を見て下さい。スカートの前、横は2ミリプラ棒を0.5ミリプラバンではさんでつくっています。このスカートの前は、設定で少し無理があるみたいで、結局前に張り出す形になりました。

次に足です。ももはこれといって修正していませんが、ただひざ関節がキットのままだとあまり動かないので、図のようにももとスネを少しけずります。こーするとけっこう曲がるようになります。すねの方は、やはり気合いを入れて改造しなくてはなりません。図を見て下さい。足首の爪先は、設定画の右足を参考につくりなおします。ビームライフルでは、先端のつけ根をくり抜いて、センサーはプラバン、プラ棒で新造、パイプはパイプスプリングにしてあげます。ビームサーベルは、まるい部分をポリパテで新造。

塗装

塗装はあさのさんの意見を取り入れて、あさのさんのマラサイ色です。オレンジの部分は、サーフェーサーを吹いて、白を吹いて、サファリオレンジを吹いて、シェイドにサファリオレンジ+シャインレッドを吹き、更にシェイドにシャインレッドを吹き、クリアーオレンジを吹きつけます。赤い部分は、サーフェーサーを吹き、白を吹きシャインレッドを吹き、モンザレッド+サファリオレンジ+ブラックをシェイドに吹き、クリアーオレンジを吹いておしまい。一部のうすいオレンジは、エナメルの黄+白の上にクリアーオレンジ、グレー部は、エナメルのジャーマングレーでした。あーそれにしても一週間はきついものでした。塗装はやはり3日ぐらいかけたいものです。胴や頭に少々あらが見えますが、どーかかんべんしてください。

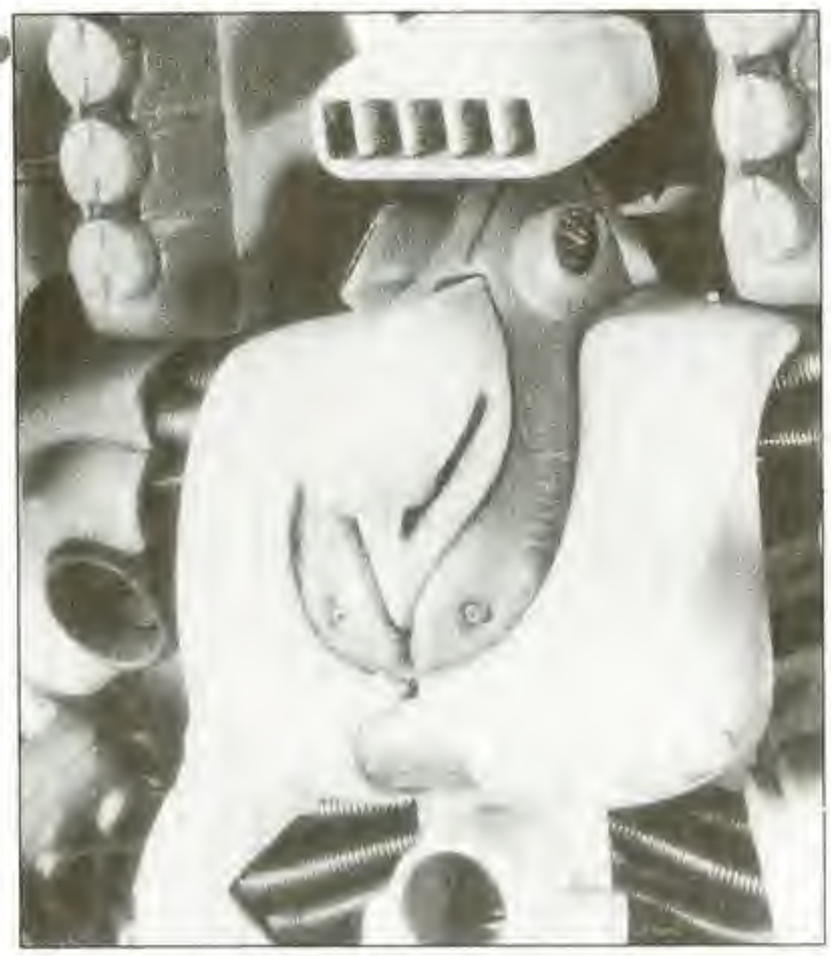


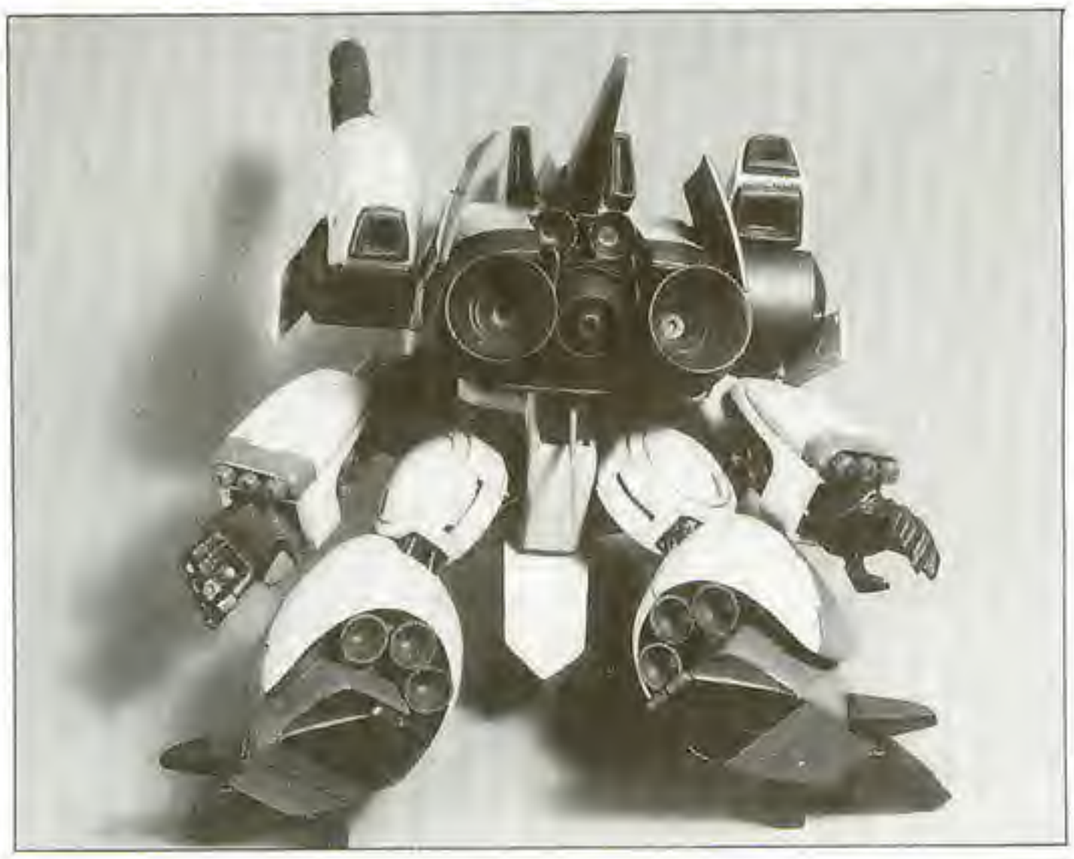
ネオジオン AMX-102
ズサ
1：144スケール・キット
星野利章



▲キャノンポッドもズサのデザインから逸脱しないラインでまとめられている。
▶ひざ裏や、ランドセルにディティールを追加している。

▼額の型は設定画に忠実に手を加えてある。





☆星野、キットをながめる

キットはなかなか良くできていると思います。ブースターポッドを脱着可能ですし……。ただ全型の関係だと思いますが、頭部、胸部のモールドが甘いので、手を加えてやると良いでせう。

☆星野、作例を説明する

解説用にイラストを起こしてみました。下手な文章よりも下手なイラストの方が、まだ説明がしやすいと思ったからです。

まず頭部と胸部です。ここは重点的に改修しています。図をみて下さい。おでこは意識的に強調してあります。と、いうより大き目につくったらカッコよかったんでそのまんまにしました。

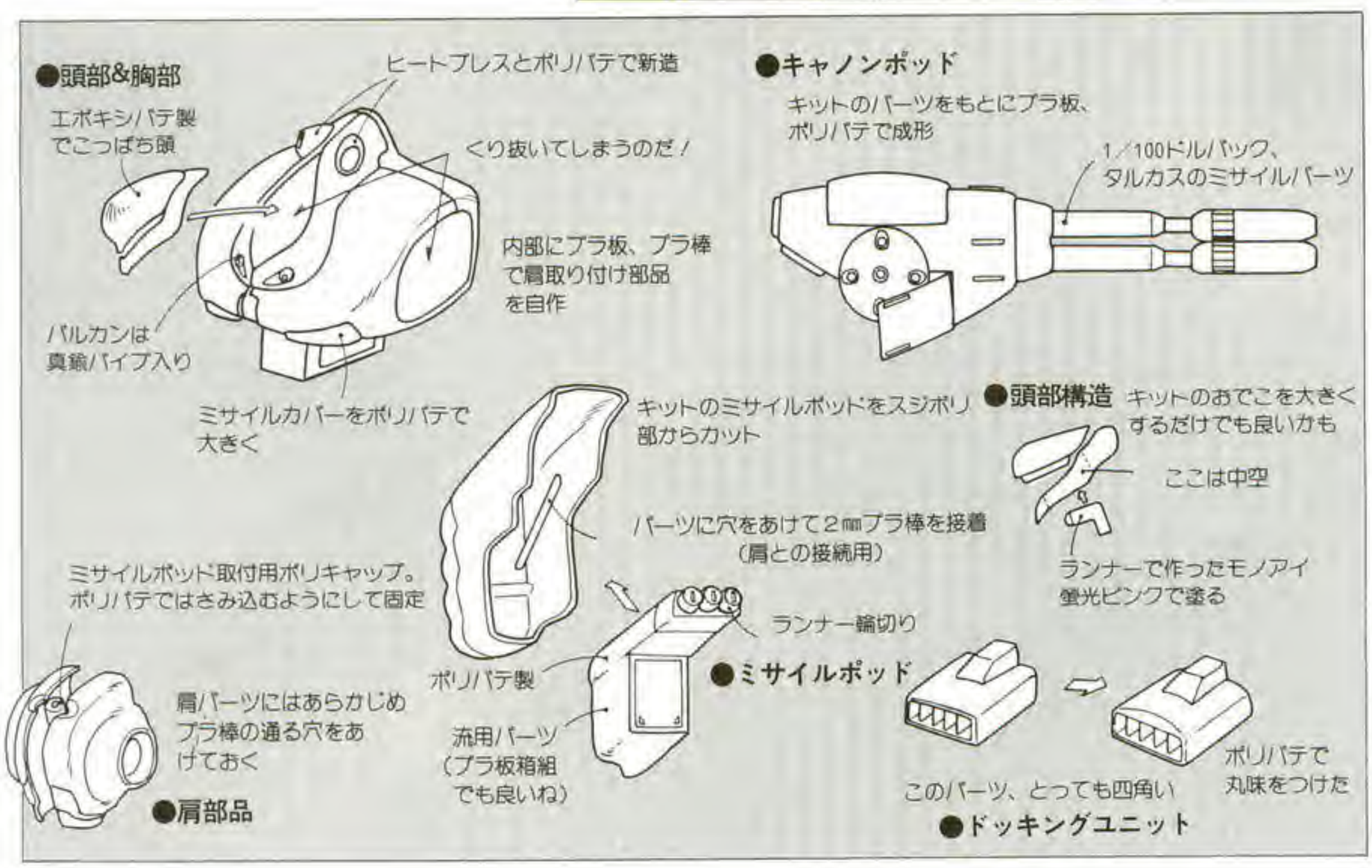
腰部は……これは困った。ふんばりポーズにすると股関節がまる見えなんですねェ。他のMSだと腰部のアーマーで隠れちゃってわからないのですがズザはフンドシ状のアーマーしかないので、接続部分を新造してやらなければなりません。シリンダーみたいなパーツが入ればカッコいいと思うのですが、私はこの手の改造は苦手です。そこでM・SにはM・Sを！てな訳で、モビルスプリングを詰め込んでゴマカしてしやいました。ハッキリ言ってこの改造は自分でも邪道だと思います。こんなふうになってたら絶対動かないもん。良い子のみなさんはやりすぎないようにしましょう。

脚部分はほとんどノーマルですが、足首パーツ内におもりが入っています。これで後ろにひっくり返ることが防げます。表面に出てこない地味な工作ですが、なかなか効果的ですのでやってみるとよいと思いますよ。

ブースターはミサイルポッド部以外はほぼノーマルです。ポッドは左用にミサイルポッドとキャノンポッド（両方ともブースターに付く）、右用にミサイルポッド2個（ブースターにつくものとM・Sの肩に直接付くもの（と合計4個つくっておきます。キャノンポッドのデザインは自分で適当にラフをかいて製作しました。

☆星野、塗装に言及する

塗装ですが、濃淡2色のグレーです。黄色にしなかったのは、ブースターの機首が鳥の頭に見えたからで、くちばし部分を黄色に塗りたかったので機体色を黄色にできなかったのです。淡い方はグンゼの新色、サーフェサーグレーを使っています。ってのはウソで、グンゼのMr．サフェーサーをそのまま使っています。濃い方は、うーん、忘れてしまった。あと細部は赤＋オレンジ、黒＋銀、等で筆塗り。以上ラッカー系。エナメル黒でスミ流しをして完成となります。



ネオジオン　AMX-008

ガ・ゾウム

1:144スケール・キット

牛久保孝一

●問題点など

・足のボリュームが（ふちの部分）小さい。
・すねアーマーの形状が違う。
・足が屈伸運動できない。（曲がらない、開かない、足首が動かない）
・足の後づめが小さい
・肩ポットの形状
・頭が太い
・腕部のリズル付近があまい
・前後にはめ込み変形であり、完全変形ではない!!とつけくわえておこう。

●脚部

前述のように、ほとんどが脚部に問題点が集中しており（固定とするならマラサイのように、かなり腰を落とした構えで、見栄切りポーズさせれば、カッコよくなるでしょうが）、素組みのままでは内側のバーニアがひざ関節に当り、曲がらないのと可動範囲の問題もあるので、いっそのこと作り直すことになります。キットではすねのアーマーに足首とひざ関節があるのですが、すねアーマーの代りにフレームを組込み、アーマーをかぶせるようにしてあります。できるできないの次元で考えず、最初やろうとした発想、アイデアを実現させるべく努力することが進歩につながるわけで、なせば成るといった感じです。構造は図を参考のこと。

●胴

完全変形するためには頭を胴体内部に収納する必要があるので、側面の厚さギリギリまで穴を拡げてやります。またMA時の頭がキットでは、はめ込み式になっているので、設定どおりのスライド式にする必要がある。しかし、1:144で複雑なギミックを組込むわけにはいかないので考え込んでいると、シーラ様が「そんなことでは立派な聖戦士になれませんよ♡」（ウーム、©星野）と言って、タミヤのボールアジャスター（ボールジョイント）セットに入っているシャフトとホルダーを渡してくれました。めでたしめでたしというわけで、MA頭の中にシャフトを通して、胴にホルダーをマウントすれば、スライドして変形できるわけで、一応完全変形となる。（安易だ!）

●頭

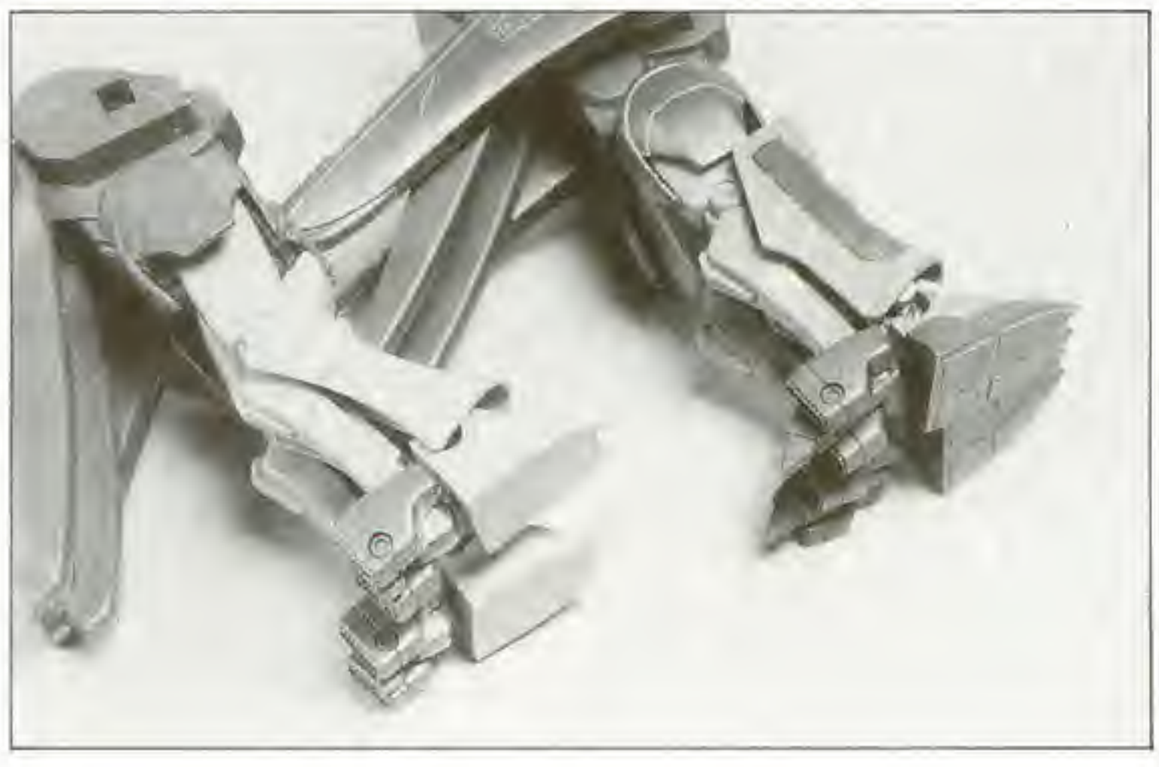
前述の如く、胴内に入れる為に幅つめをして、各部を彫り込んで立体的な顔にしてやります。おかげで、ゲルグ顔となりスマートになりましたが、

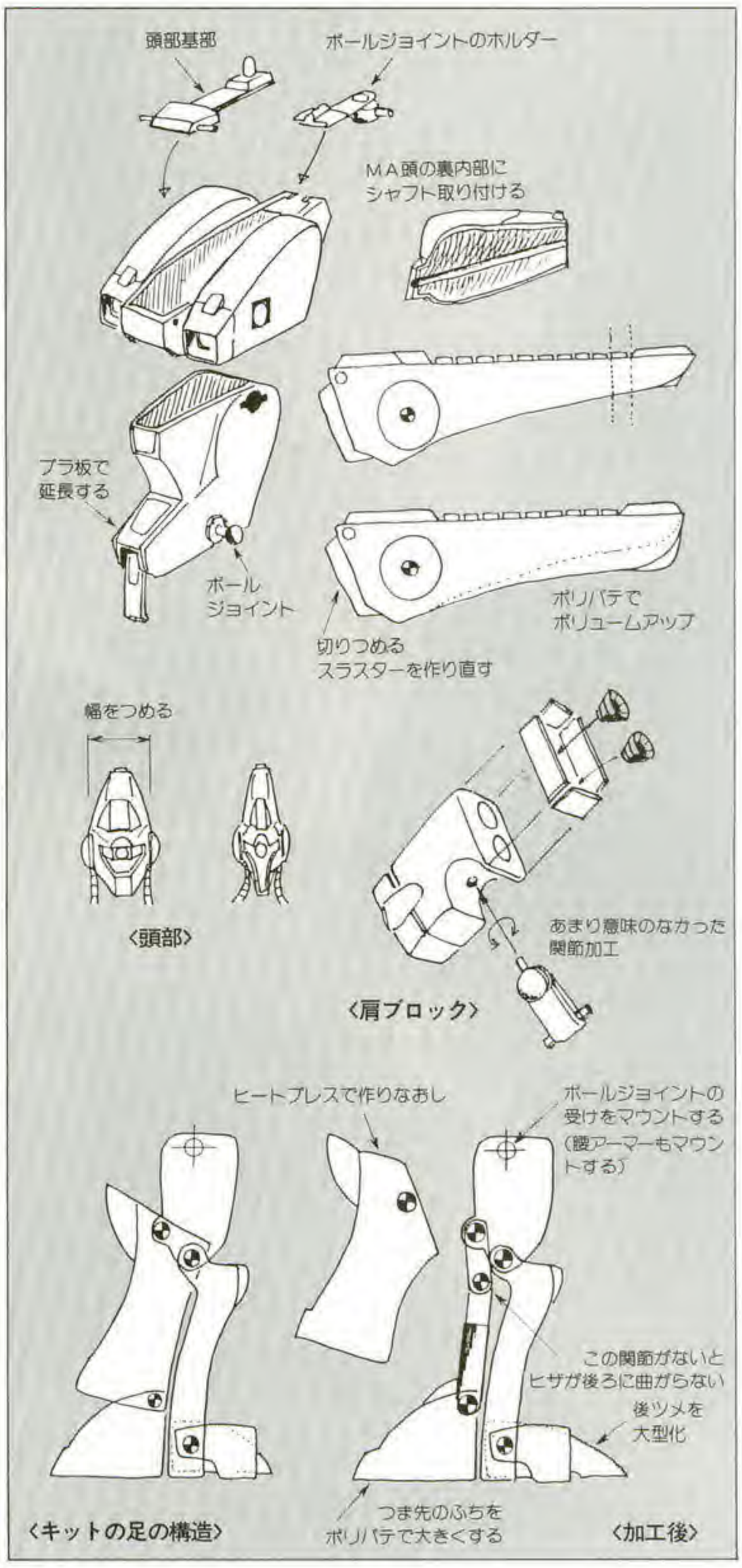




▲ガンナータイプの側面。MG42の他は鉄道模型用のパーツだ。

◀ただのガ・ゾウムに見えるかもしれないが、キットと全然ちがうんだ!!
▼ほらね全然ちがうでしょ!?





ナント、ジャムル、フィンの顔そっくりになってしまいましたとさ。

●肩バインダー

バインダーのミサイルがバンダイさんの御好意により1つずつ計2ケおまけされています。(設定では9ケずつ) 最初に組んだとき、ヤケにMA時にスマートに思えたのは、このバインダーが長いからなんですネー。よって、ミサイル1ケ分つめて、ポリパテで太くしてやります。また、インテーク部など一体整形されていて彫りがあまいのでチョイチョイとつくり直します。

●腕

腕の可動箇所を1ヵ所増やしましたが、肩バインダーに邪魔されて、ほとんど意味がありませんでした。直すとすれば、一体成形のサーベルや、後方のノズルの方を改修した方が効果があるのがわかるでしょう。ノズルは今回主にドワッジのノズルを使用しましたが、何といってもノズルが多く入っている♡ので、これは、買いですネ。(余ったドワッジのパーツでドムを作るというのもアホくさいな!? でも12機のリックドム!!を作ればノズルがいっぱい取れるけれど、やっぱり空しい。今度は余ったドワッジのパーツで出来る新型MSを作ってほしい……なんてね♡

また、よくありがちなんですけれどここぞというキットに関しては期待はずれが多いのに、どうでもいいやと思う物に関しては力を入れてしまうことはありません? 実はこのガ・ゾウムの手はよく動くんです。これで指が動けば完全です。(しかし、ほんとにどうでもいいや)

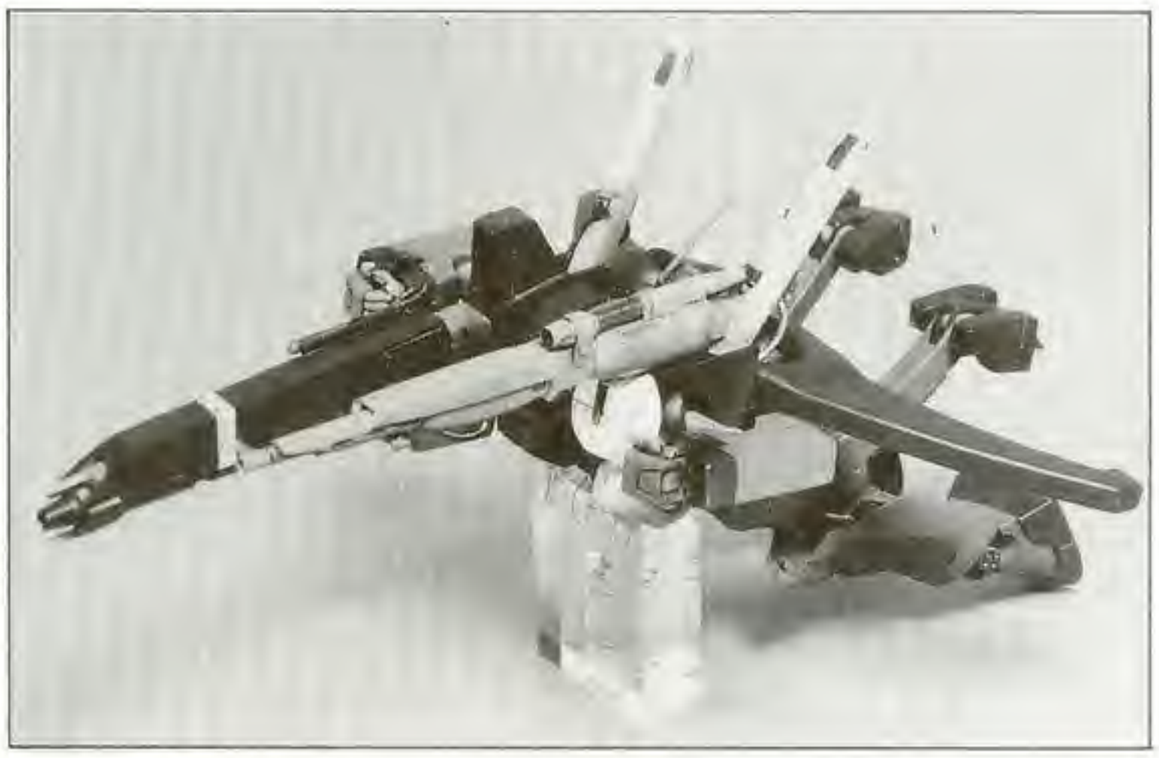
●ガンナータイプ

実は最初にガ・ゾウムを見た時にインストに載っているガンナータイプ(肩バインダーをミサイルポッドタイプではなく、遠距離攻撃用のビームポッドタイプに換えたもので、イラストでは後期型のガ・ゾウムでの例としている。)が立体映えいそうなので作ってみようかと思いまして、発注の時もガンナータイプで、ということでしたが、最近ではオリジナルものが多いようなので、ノーマルの作例も時にはいいでしょうということで、ノーマルと並行して作ったのであります。さて、ノーマルとの差はというと、型バインダーが巨大なビームランチャーとレドームになっている点や、スラスターの追加、頭部が若干伸びていることや、すねアーマーや、足のつま先に形状の差があるようです。MA時にはノーマルと違い、ナックルバスターを左肩に固定すると書かれてあり(設定がMS形態しかない)、勝手な解釈で作りましたが、けっこうサマになっています。

塗装

濃いブルーはネイビーブルー、淡いブルーは、ネイビーブルーにミディアムブルーを加えたものを基調にしてあります。



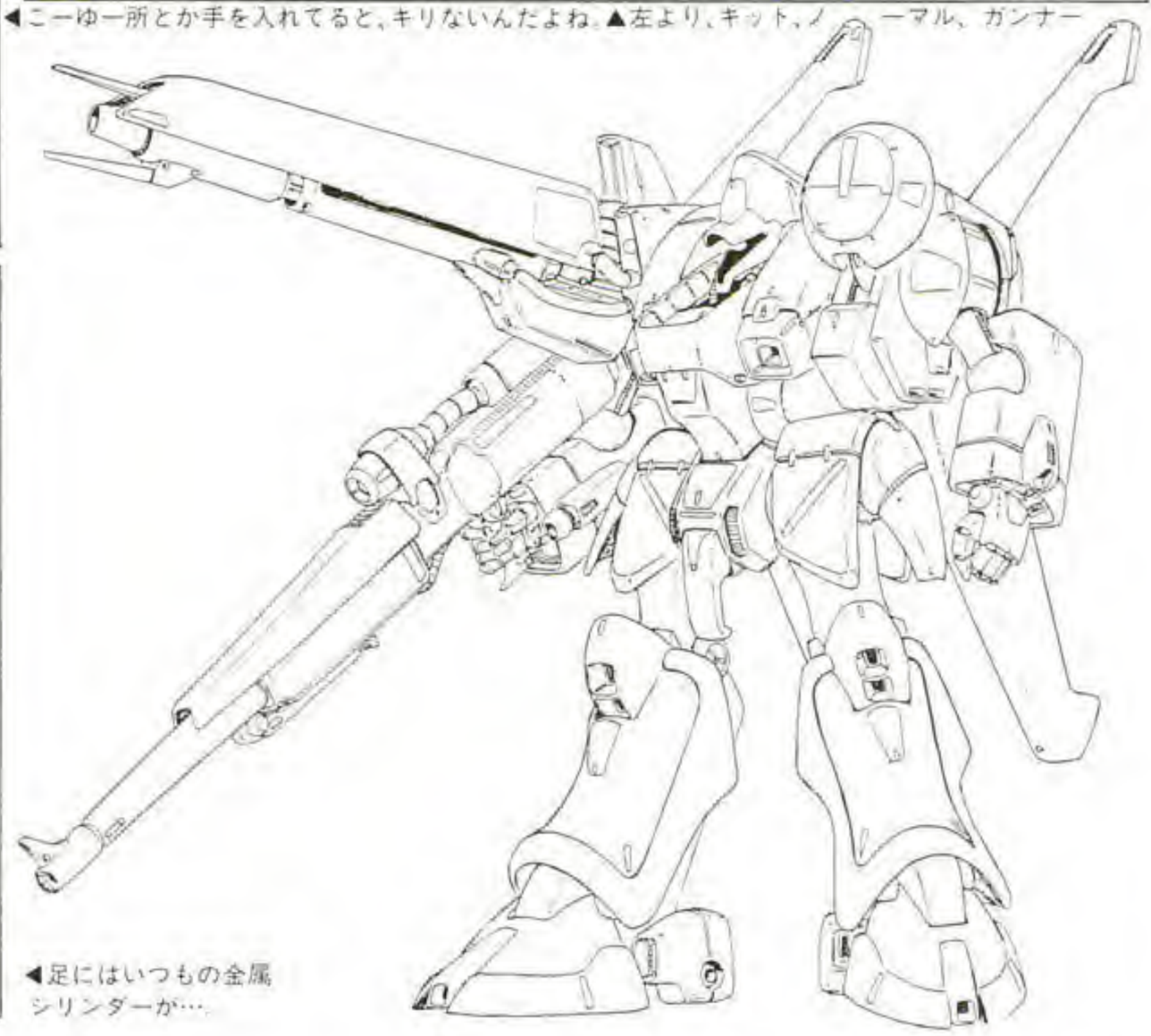






◀こーゆー所とか手を入れてると、キリないんだよね。▲左より、キット、ノーマル、ガンナー





◀足にはいつもの金属シリンダーが…

ネオジオン　AMX-107

バウ

1:100フルスクラッチ・ビルド

長谷川保吉





▲別冊用に作者が特別に描き下したもの。本誌に掲載されたときのものとは全く別物である。

◀ヒーローメカ然としたプロポーションと、突起物の独特のアールがバウの特徴だ。

▼各部にポリキャップを内臓。塗装し易く、保管、運搬に便利でおまけにポーズも自在でいい事ずくめ。



今回作ったのは私が前半のＺＺで出てきたMSの中で一番だと思っているバウです。それでは説明しよう―。

頭

私はスクラッチでもキットでも頭を最初に作ります。作り方は側面図より切り出したプラ板にエポパテをもりつけて削り出したわけですが、設定一枚一枚すべて頭の形がちがっているので、自分なりにイメージをかためてから作るとよろしいんじゃないでしょうか。

胴体

デザイン的にZガンダムにそっくりですが、Zを参考にすると本当にZになってしまうのでやめましょう。直線構成なのでプラ板で楽にできますがボリュームには注意しました。

腰

変形はまるで考えていなかったので、まるでふつうのMSのように作ってしまった。

スカート

前部スカートはプラ板の上にスチレンボードをのせ、ポリパテでコートしました。横、後スカートはプラ板です。

足

ももはプラ板で楽にできますが、すねが大変！　プラ板、エポパテ、ポリパテ等、あらゆる物を使って作ってみましたが、結局私の力不足で設定どうり作れませんでした。足首は設定より細長くして、おもりとして石膏を流し込みました。

腕

全部プラ板。手首は1：144ガンダムMKIIのものを付けてみたらヒッタリだったので使ってます。ビームサーベルは1：144マラサイの物です。

肩

前後左右キャストコヒーなしのプラ板、エポパテ削り出しです。左右対象になるように注意しながら削り出します。

バックパック

図を見て下さい。

ビームライフル

設定のビームライフルは好きじゃないんでかなりシンプルにアレンジしてます。バウにかぎらずＺＺのMSの銃ってゴチャゴチャしてますねエ。

ディティール

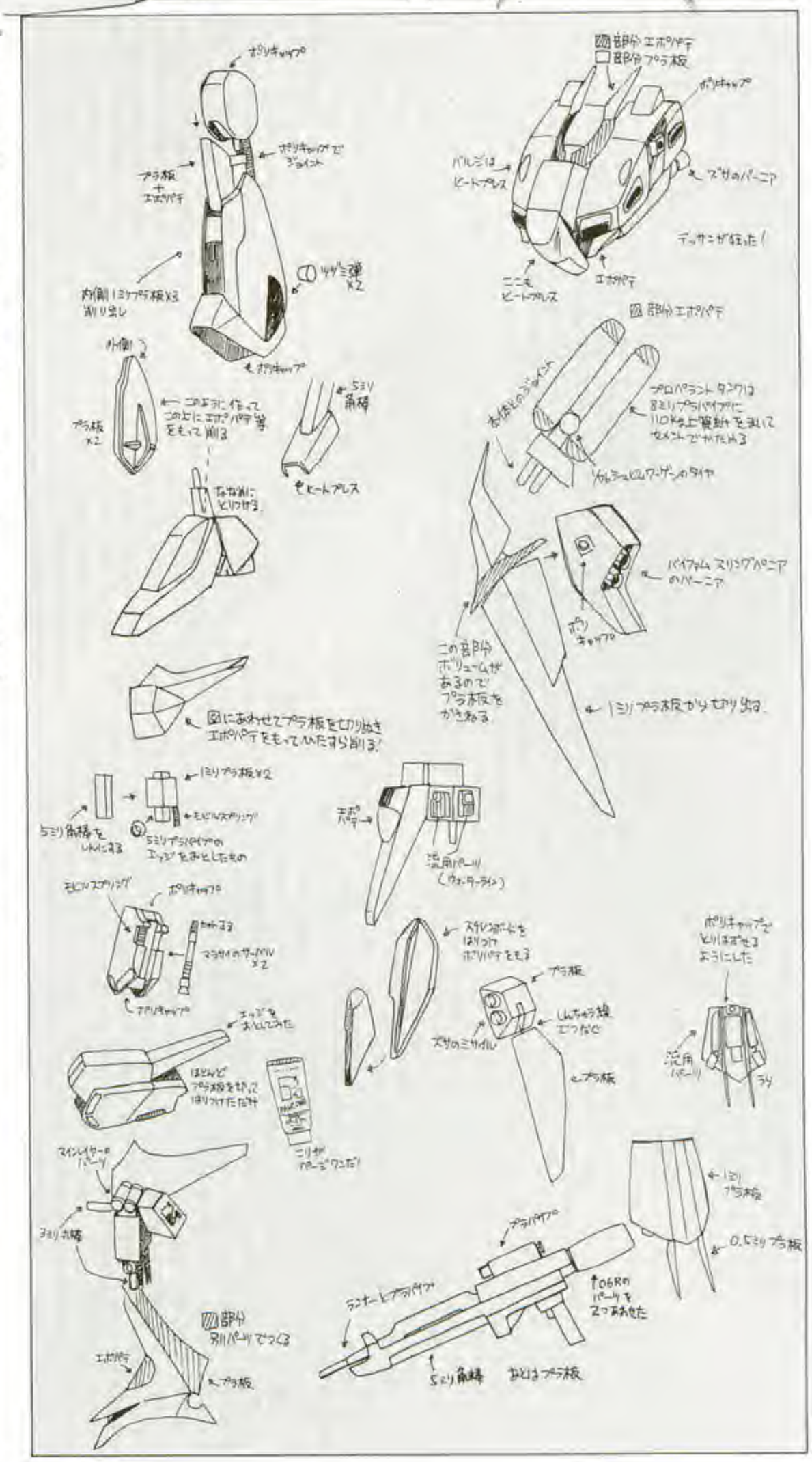
全体に0.3ミリプラ板およびのばしランナーによりやりすぎないようにはり付けました。胸の上のフィン？　はモロZプラスのえーきょーです。スジボリはヘタなのでほんの一部しかやってません。

塗装

このバウはB社1：100キットのようにポリキャップでバラバラにできるようにしたので塗装は楽にできました。塗料をのせる前にサーフェイサーにて下地を作っておきます。塗装はタミヤのアクリル、基本的に筆塗りでムラはエアブラシで修正しています。赤の部分には以前川口先生がやっていたエアブラシシャドウをためしてみました。黄色の部分はダークイエロー系で塗ったら「きたない！」と言われたのでオレンジ系の色でオーバースプレーしました。あとは雅のマーキングを書いておしまい。肩のベージワンはあさのさんに「最低!!」と言われてしまったものです。でもなかなかいいアクセントになったと思うんだけれどなァ。(そうかなァ『あ』)

さいごに

このバウはプロトタイプの1号機という設定です。だから肩のＰ1はベージワンじゃなくてプロトタイプワンなのだ。そんじゃ。



▼胸のボリュームを強調している。肩パーツの面取りにも注目。



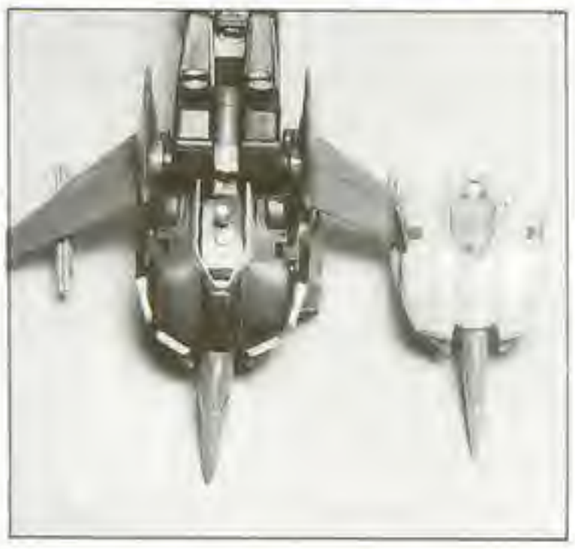
ネオジオン　AMX-107

バウ

1:144スケール・キット

嶋 義信







◀機首は1まわり大きくなっている。胸のダクトもシャープに作り直す。
▼足の甲、ノズルの新造だけでこれだけメリハリが付く。



◀モノアイ・スリット、頭頂部などを変更、曲線が強調された形となった。
▶バウ・アタッカー。胸まわりに手が加えてあるので見映えの良い機首になった。
▼バウ・ナッカー。足のラインは設定に合わせてある。



キットはかなりよく出来た物だと思います。変形も各パーツに偏った負荷がかかる事もあまりなく、またバウアタッカー、バウナッターの接合部合も合理的に、かつ丈夫にできています。フラにもかかわらず、遊んでいてもゆるくなりにくいようです。強いて弱い所を挙げれば本体とバックパックとの接合部がちょっと不安かなというぐらいです。

製作

このキットでぼくが一番気になった所は胸です。Z、ZZシリーズと続いていつも気になっていたんですが、いつも胸が平ったいなと思うのです。ここはどうやって直そうか随分悩んで切ったり貼ったりしましたが、さほど効果が無かった様です。

顔、ですが貧弱な印象を受けたので額と顎にあたる部分にエポキシパテを盛って整形しました。設定画は絵によって印象が違うので右斜めからの設定画を参考にしました。うーん、カッコわりい頭だ……ごめん

バウアタッカーの機首は「機首が細ーい！」と怒っている人がいたのでエポパテで太くします。ホントに細いんだけどね。

で、バウナッターの方に行きます。まずすね部のアウトラインですが、キットはそのままで十分カッコよくて個人的には好きなラインしてるけど、設定と少し違う。後から見ると絵の通りだけど、前から見ると……あれ少しラインが違うな、段がないな。となるのはなぜか。それは俗に言う「線がつながってない。」とゆー事が起こっているからです。キットのラインが良かったんで直したくなかったんですけど、直すとこんな感じですよというのを見せてその上で実際にキットを作る方に選択してもらおうと思ったので直しました。

次、足首ですが、足の甲のアーマーが一体化されているのでなんとかしてやらなくてはなりません。甲のアーマーはバルサ原型でヒートプレスです。そんで足首の方を作ってやる訳ですが、方法としては塗装後赤くなる部分を、レザーソー、Pカッター等を使って切り離してから、開いた穴をフロのフタをしめるように（この表現いーな）0.5mmのプラ板を貼ってやります。そして現物と合わせながら側面、前面と貼って行く訳です。バウナッター時の左右の翼はジョイントが球体でおもしろいなと思いましたが少しゆるいので瞬間接着剤を塗ってやりました。

その他にはすねの所にあるスリットを開けてやり、プラ板を裏打ちしました。すね部外側のバーニアはドワッジの物を使いました。ドワッジは大きさも手頃で内側にもモールドがあるとってもエラいバーニアがとってもたくさん入ってるのでとっても便利です。(15コだってさ) このバーニアはバックパックにも使いました。足の裏も変形するし、せっかく設定があるので作ってみました。厚い方のプラペーパーをデザインカッターで切りぬき、凹モールドを作って貼ってやります。

シールドはバウアタッカーとのジョイントがゆるいようなのでプラ板を貼って少しキツクしました。

塗装

赤にしたくなかったんだけど、赤にしなさいっていわれたから塗ったんだけどイヤイヤ塗ってたら変な色になったなー。基本的にはキットに指定通りで、それに明度の調整をちょこっとしました。蛍光レッドをシェイドにしてエッジにそっていれてやるととってもきれいな色になります。あんまりきれいだったんで少し調整しようと思ってクリヤーオレンジ吹いたらほとんど解なんくなって色がにごりやんの。バカ



ネオジオン AMX-101

ガルスJ

1:144スケール・キット

鈴木康弘

炸裂するイカサマモデリング!! しかし勝手に炸裂する私を世間様が許してくれるのかしら、とっても不安よっ。こんにちわ、鈴木2号です。今回は、何だかわからないうちにガルスJでした。私の作例は大爆発しているので、製作して気付いた点について文章でまとめておきたいと思います。

頭部

このキットで問題点を挙げるならば頭部でしょう。アゴにあたる部分は、自作する必要がありそうです。頭部下面をすべてくりぬき、アゴを0.5mmプラ板から自作しモノアイのうけ軸の基部に接着しました。首の部分もくりぬいてしまったので、頭部の中身も兼ねて1:72バルキリーの足部のパーツを切った貼ったして接着し、その後部にバーニア（ダクトかしら?）を接着しました。そして鼻づら（口ばし? もーよくわからん。）部は、シャープに削り込んだ方が見栄えがよいようです。これらは図を見て下さい。頭部は、斜め前方からの全身のイラストを基に設計されたようなので、頭部のみの各アングルの設定図にとは、だいぶ異なっています。どちらを選ぶかは、各人の好み問題ですからそれぞれ色々手を入れてみて下さい。ちなみに私は、全身イラストの方を参考にしています。

○胸部

平べったいのが残念です。モッコリさせてあげましょう。私は、時間の関係上ヤスリがけですませてしまいましたが、パテやプラ板でボリュームを増すとよい感じになると思います。

○腰

スカートを切りはなし、可動にしました(ワンパターンですみません)。でもほとんど可動に関しては、無意味です。

腰のラインをはっきりさせたい方だけにしか、お勧めできません。切りはなした後にプラ板の積層で（私はまだ積層などといった技を多用してます。）腰部を自作しました。

また、両サイドのスカートと後部のスカートの繋がるラインは、修正した方がよいです。私はころっと忘れてしまいました。

○腕部

ガルスの腕はキライです。だから旧ザクの腕を流用してしまいました。いよいよイカサマの本領発揮となるわけです。でも……でも、ごっごめんなさい、みんな私が悪いんです。キットの物の悪くはないですよ。指だけ自作すれば、とってもよいんですよ。ただキライだから、わがままいただけなんです。

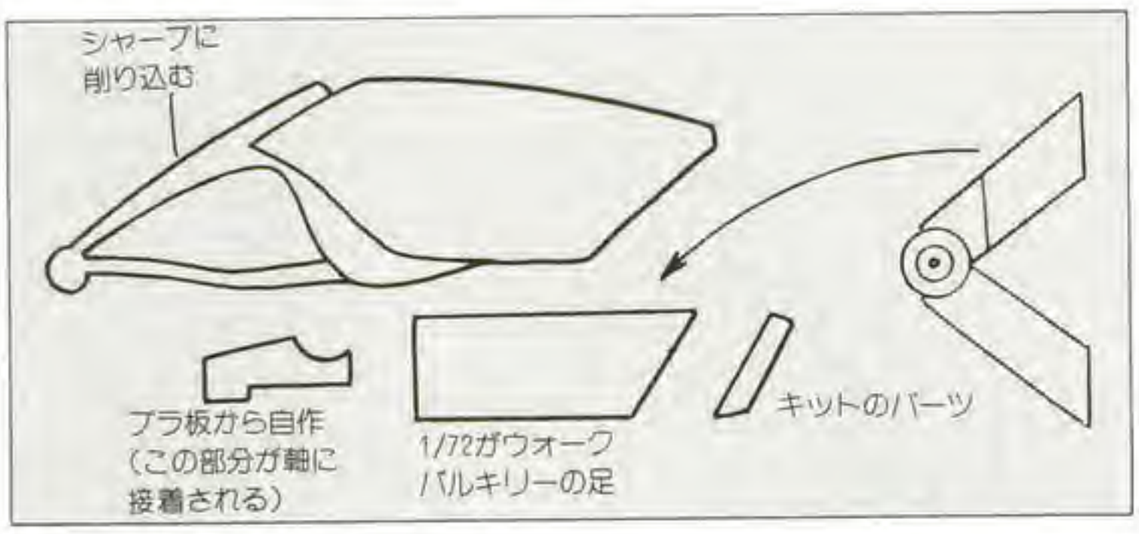
とまあ、気になる所はこのぐらいです。1：144ぐらいのスケールでは、細かな改修よりも、全体としてどんな感じにまとめるかといった点を頭に置いて製作し、また楽しむことに私自身しているので、大ざっぱな記事だと思われる方々もいらっしゃると思いますが、ごかんべん下さいませ。

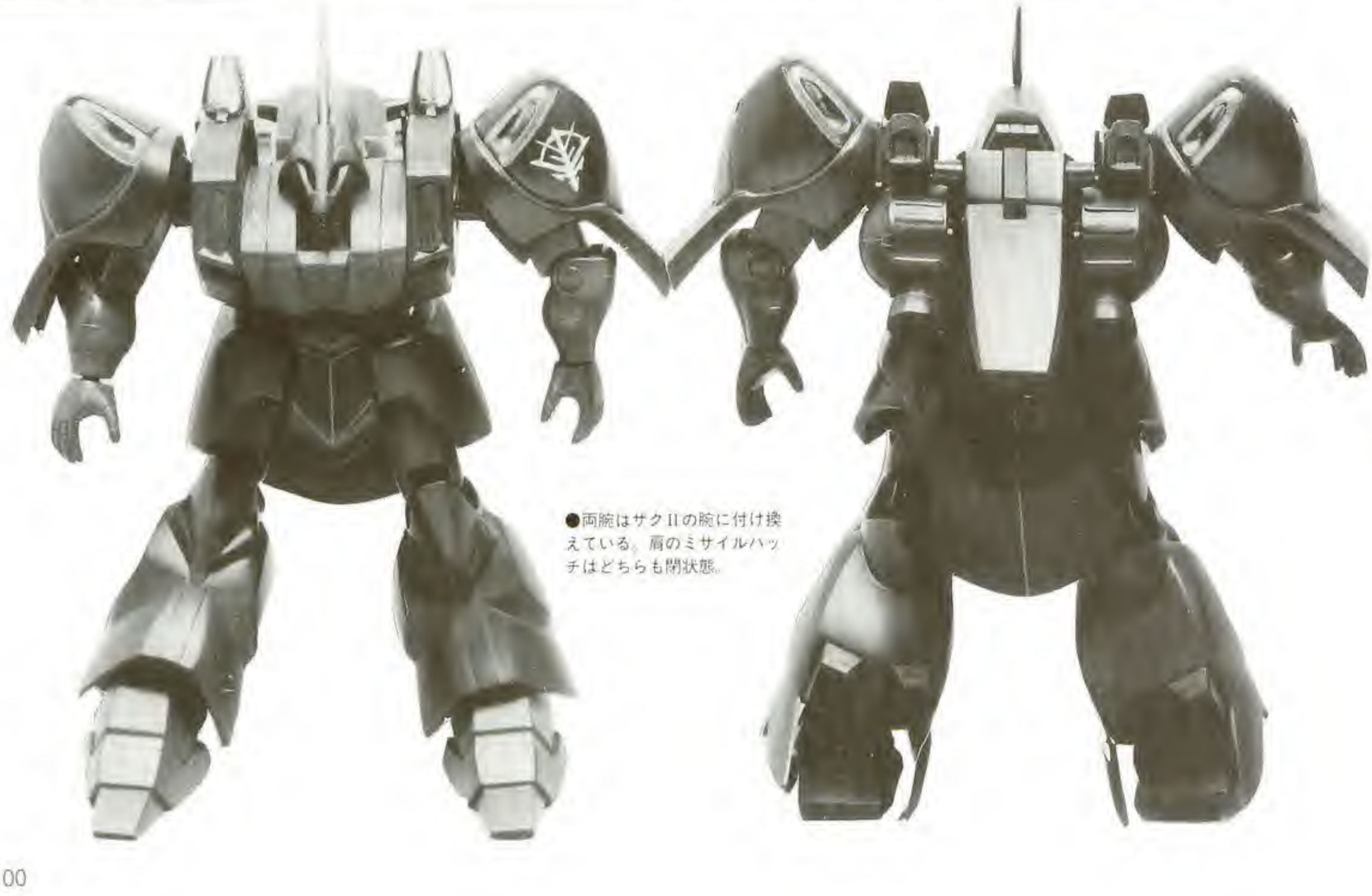
次に塗装について。また青い色にしてしまいました。色々頭をひねくり回したのですが、以前のハイザックとあまり変わらなくなってしまいました。特に何色だとかいう事は書きません。こんなカラーリングもあって、オリジナルな楽しみ方もあるぐらいに思っていただけるなら幸いです。どうも私は設定通りに作るのがキライなんです。

私のガルスは、白兵戦専用で手持ち武器は使いません。唯一用いてもハイパーハンマー類だけです。なぐる、けるがこいつの仕事です。MSには、プロレスがよく似合う。

それから、仕上げを手伝ってくれた編集の方々、鈴木の3号君どうもありがとうございました。私のガルスとMKIIIのガルスが並ぶと、スゴイことになるでしょうねえ、全く。世間は恐いが、イカサマモデリングを世に広めるためには、多少の苦しみはガマンしなければならないでしょう。それじゃまた会いましょう。







●両腕はザクIIの腕に付け換えている。肩のミサイルハッチはどちらも閉状態。

ネオジオン　AMX-101

ガルスJ

1:144スケール・キット

鈴木信夫



●腕と脚以外は新造である。頭はオリジナル、胸はマラサイから（!!）流用。肩も形は似ているがヒートプレスによる作り起こしてある。



●頭と肩がアールを強調したラインになっており、独特の印象を与える。

皆さんこんばんは。シェフ斉木です。

今回は大反省のガルスJです。と言うのも、やった事がアダになって帰って来てしまったからでありまして、番頭さんに「あっぽ」とおしかりの言葉をもらうはめになったからです。

製作

○まず頭

キットの頭は側面から見た時に、後頭部がハネてしまう様で少し気になったため、クサビ形にスペーサーをかませて整形し直して見ました。オマケの頭は側面形に切り出したプラ板にポリパテを盛った削ったして作ったんですが、この辺は好みの問題ですね。

○胴体

今回1番ずるした部分です。固定ポーズで両腕を前で接触させるためにマラサイの胸、腹部を変えて使ったらガルスJでは無くなってしまいました。

腰の装甲は角度を変えてマウントし直してあります。

○腕

前述の通り、前方で接するにあたって、肩のカバーが腕と一体になっているのは少し難があったので、肩ブロックをマインレイヤーから持ってきて、肩カバー接続の為の径2ミリの穴を開けておきます。独立したカバーは、キットの物は使わず、お手軽ヒートプレスで絞り出します。

手首は5ミリの角プラ棒、指は、左手がプラパイプとモビルスプリング、右の指は1:100の百式の物を使用しております。

○脚

太モモが貧弱だったので、キットの物では無く、MS14-Cのを持ってきています。関節は腰が高くなり過ぎるきらいがあったので、ぎりぎりまで切りつめました。足首は割と好みの流麗なラインだったのでそのままですが、爪先は弱干エッジを落としてあります。

最後にスネです。左右のボリューム過多になじめなかった私はポリパテで裏うちしてラインを変更しています。

○装備

バックパックのバーニアブロックは左右に浮き過ぎた感があるので、つめてやりました。

○塗装

グリーン系2色が基本です。A、B、C、Dと4色作り、暗い方がA、B、Cのグラデ、明るい方がB、C、Dのグラデ、となっております。こういった同系色の塗り分けというのは伸々楽しみ方も他と違って良いものですね。

マーキングはあの（あのについては気にしないで下さい）小田先生に描いて頂きました。……どうも。

○最後に……

このキット、シリーズ第2弾にして、とっても設定のイメージを伝えていて良い出来だったので初めて組んだ状態の物をいじった時にびっくりしてしまいました。特にバックパックと背中と腰のパーツ分割は思わずカケフ口調で「するどい」と言いたくなってしまいますし、ノズルの肉厚の薄さにいったては、いきなりバイクにまたがってどこかにツーリングに行きたくなってしまう程うれしくなってしまいます。ザク系のデザインの流れを組みつつも重厚なシルエットを形成した秀作キットですが、価格700円は意見が分れるでしょうね。





⬇左端が設定どうりのもの〈鈴木康弘〉。中央はそれに若干のアレンジを加えたもので、右はオリジナル（以上2点鈴木信夫）。

ネオジオン　AMX-006

ガザD(MA型態)

1:144スケール・キット

牛久保孝一

1/144の変形可能のキットです。製作に入る前に問題点を揚げます。

1)パーツ数をおさえるために一体化してしまってるパーツがある。

2)小スケールのためオミットされてる可動部分がある。

3)一体モールドのためボリューム不足。

4)材質的に細い、細かい、薄いパーツが出きないので形が微妙に異なる。

5)モールドが全体におおまかである。

などの点が一般的に言えるので以上の箇所を修正してゆく。もちろん仮組みとチェックもお忘れなく。

頭部

必ず手を加えてやるべき所で、頭(いわゆる視線)が自由に動くと、ポーズをつけるときにカッコ良くできる訳でして、いったんボディーから切り離して、形を修正後、自作のモノアイとともにボールジョイントを介してボディーに取り付けます。モノアイは塩ビのヒートプレスで、前面レンズと反射板の2板から構成されています。(図1)

胴体

メインの改造としては腰部アーマーの可動であり、一体成形されているアーマーを切り離し、欠けてる部分をプラ板で塞いで真鍮線で胴体と接続して可動としています。

動力パイプはモビルスプリングを芯にしてニューム管のこま切れを通して設定に近い形状としました。

胸、腕部

左胸の吸気口の拡大、右胸のナックルバスター収納部の厚みを増す、腕部の角をまるっこくする、モールドの追加、そして手の可動といった箇所を加工します。

手を可動にする工作は1：100以上でも応用できるので記することにしますが、腕の方にボールジョイントの受けを組み込み、手に球形パーツをつけるだけでして、ボールジョイントはタミヤのRC用パーツのボールアジャスターセットを使用していますが、動きが軽すぎて固定しずらいので、瞬間接着剤を軽くつけておくと、好みの所で止まってくれます。ナックルバスターを持つ右手はキットのままでは、構えた時になじまないので、指をすべて切り離してステンレス線(真鍮線より柔軟であり、強度も充分)を介して手につけることにより、指が可動して形に合わせることができるようになります。

バインダー

少々厚みがあるので薄くしたいのですが、上、下部のモールドが邪魔で薄くしずらいので、見た目に一番厚みを感じる後部(MS形態時においての後面)の下部を斜めにします。(図4)

カバーは真鍮線でヒンジを作り開閉可として、側面のミサイルと共に内部にもミサイルを入れます。

脚部

脚基部は前途の如く、腰アーマーを切り離して穴があいているので、プラ板で埋め、ひざ部、内側下部のダクトを作り直し、前部アーマーを可動とし、外側のアーマーをいったん切り離して角度を変えて広がるようにしてヒンジと共につけ直します。

足の爪は前部、後部ともプラ板ではさみ込み、幅を広げてボリュームを増します。

バックパック

スタビライザーは噴射口を開け、ビーム砲口の穴を開け、バーニアノズルをディテールアップした上で、モノアイに発光ギミックを入れてあり、さらに電源スイッチが入れてあります。

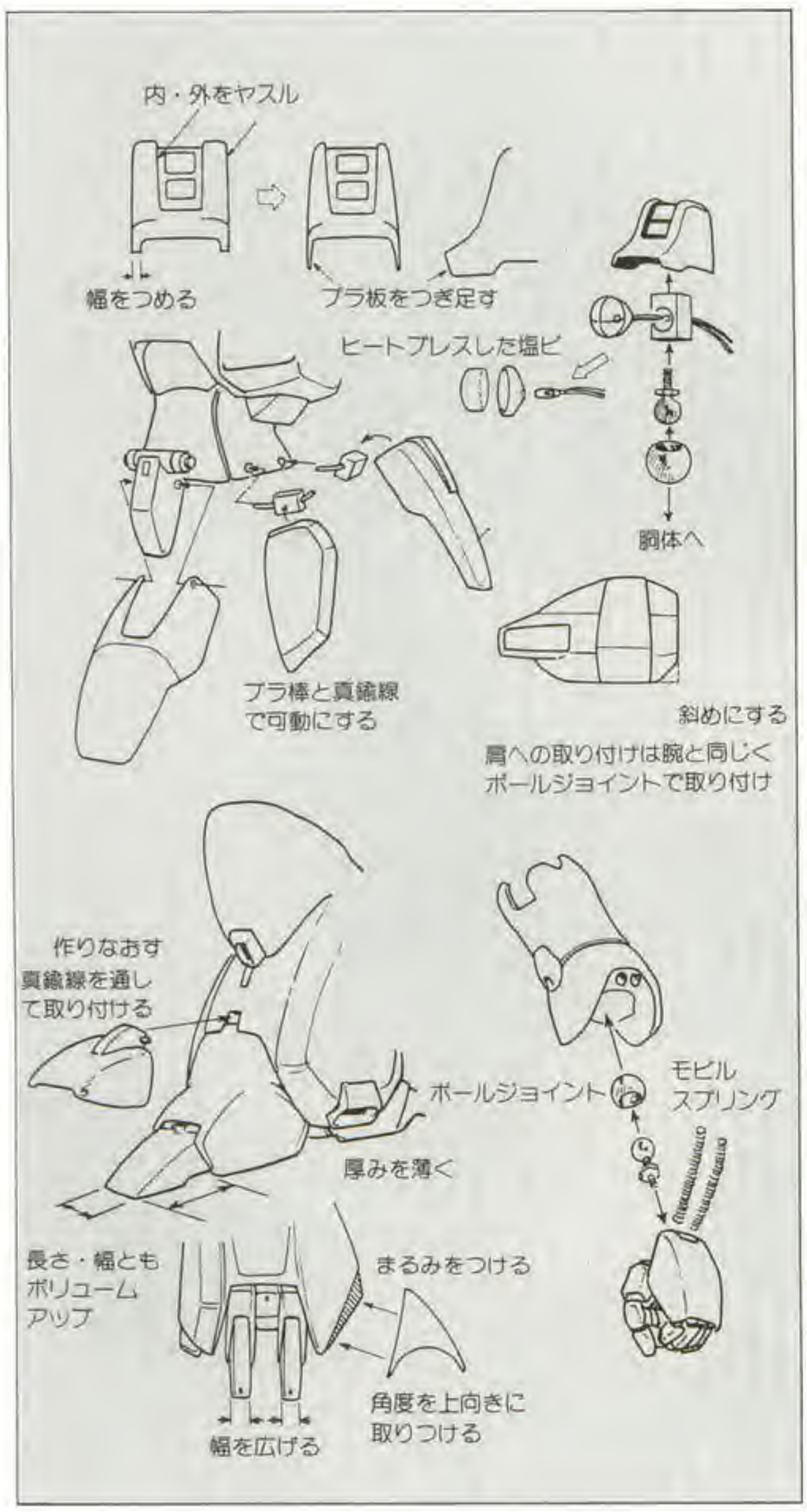
バーニアノズルは、キットのものの厚みを薄くした上で、ギターの弦でパイピングしたもので、ハンダを介して取り付けたことにより可動します。

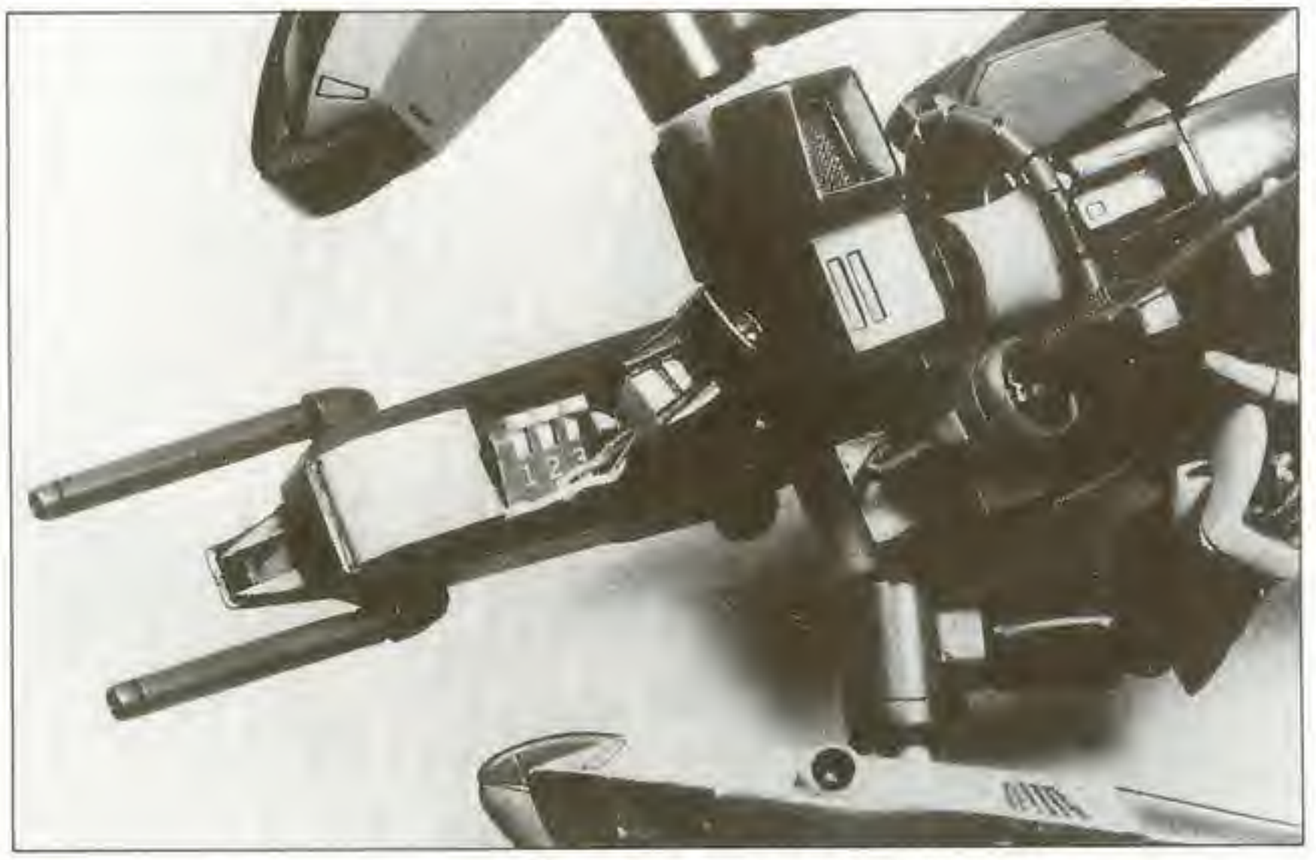
ナックルバスター

これもモノアイ同様にライトを仕込み各部に手を加えています。

塗装

ピンクの部分は㊸ピンクに㊽モンザレッドを加えたもの、ブルーは⑯ニューブルートレイン色に㊼パープルを加えたもの、バックパックは⑭ネービーブルー、ナックルバスターはFS16801のエンジングレーとしてパープル系で一色となるのを防ぎました。動力パイプは㊻ディトナグリーン、バーニアに㊽メタルブラックといったところです。







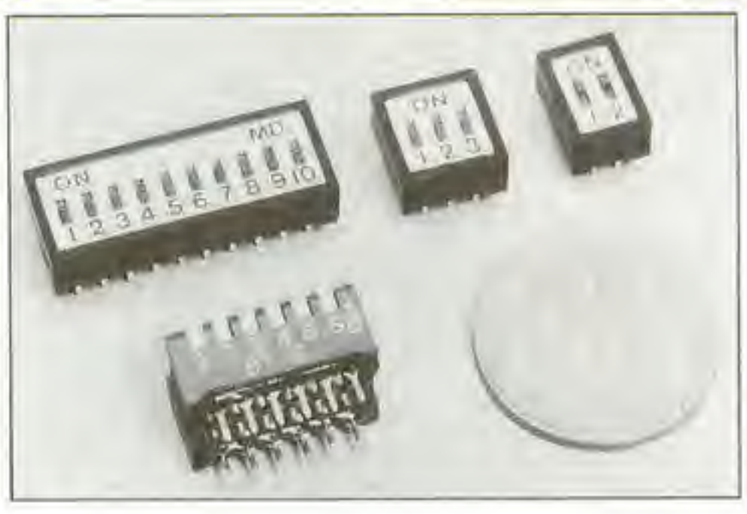
▲ミサイルポッドのハッチはこの様に開閉可。

▶スイッチはこんなに小さい！

▲マイクロスイッチは、背中に収能。

▼砲口のモールドに注目。





ネオジオン　AMX-006

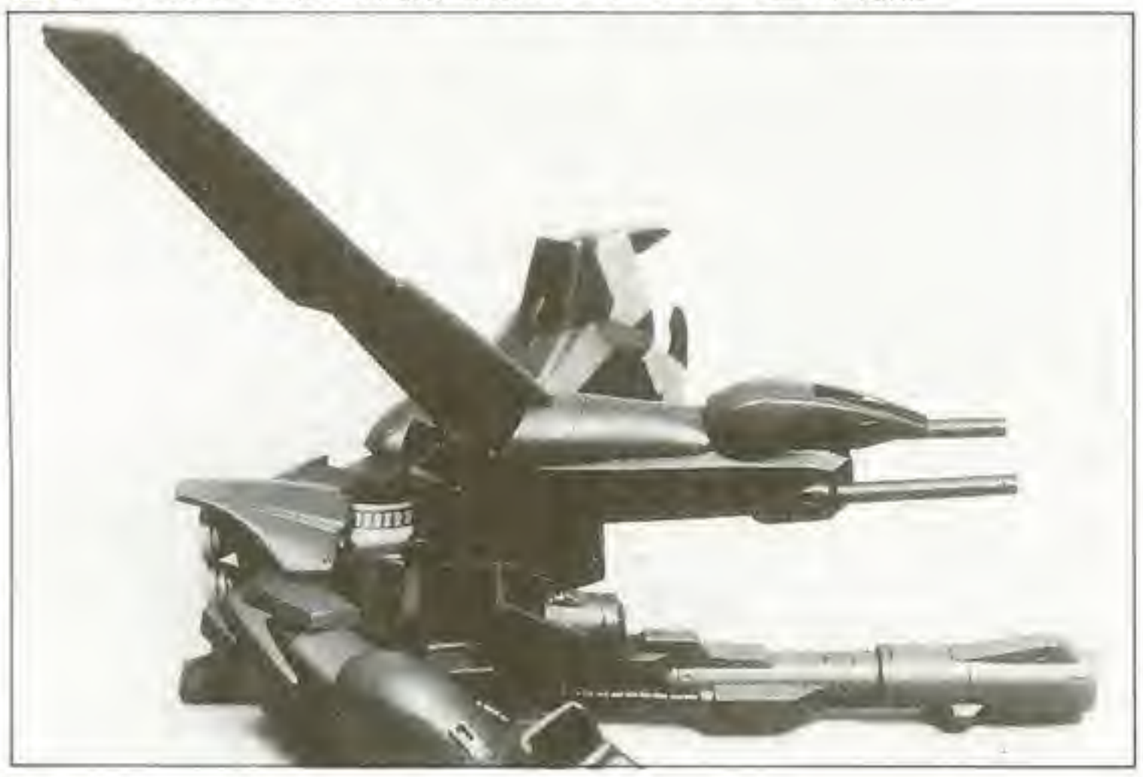
ガザD(MA型態)

1:144スケール・キット

鈴木 賢(ガーディアン)



▲▼テールスタビレーターの延長、機首のシェイプアップが主な改造点。





いやはや、なんとも皆様いそがしい日々をお過ごしでしょうか。私は、どうもいそがしさの渦の中にまきこまれてしまう運命なようで、つかれる日々を送っている次第です。

そんな渦中で今回は、ガザ嵐隊の三体揃い踏みの戦列に加わる事になりました。なんと、三体を三人で作るものと思いきや、私は二体も作るはめになっていまいました。

私は嘘つくのがきらいなのではっきり言ってしまいますが、もう一体作ってくれた牛久保君には悪いですけど、今回はそれ程手を入れている時間がなくて、少々お見苦しい物々になってしまっているのを、ご了承していただきたい。

さて、モビルアーマー形態ですが、全体に設定と見くらべてみて良く似ているのですが、なにが違うというと、上下幅が異様にあるので、ここの改造をポイントとしてパッと見のよい物を作ることにしよう。

しかしキットなので、そうたやすい事ではない。一番良いのは上半身を小さく作りかえるのが良い。でもそういう事をやっている訳にもいかず、バインダーの付根、腕の付根を切りつめていきまして、それっぽく見せます。この付根を数ミリ切りつめるだけでも見た目が少しは変わります。

次にバックパックの長さですが、MS形態ではたいして感じないと思いますが、MA型態では、亀が頭をすぼめた様になっていまっていて、様にならないので本体を半分からぶった切ってプラ板で1cm程延長しました、更にバック先端の部分がやはり寸づまりなので5mm程プラ板をつけて長くシャープにし、下の部分を削り出して球と、半球を作ってモノアイにします。あとバック本体の先が埋まってしまっているため、やはりくり抜き5mmプラ棒をななめにカットしたパーツをつけてやりました。

アクセントとして垂直尾翼？を2cmほど延長してみました。

アーマー型態の時は足が手になるらしいのですが、その足のサイドのエッジが立っているため、少し削り込んで丸くしてやります。

ツメが薄べたでボリュームがないので1.2mmプラ板をどの爪にもはさんで太くしたのです。

ボディー本体の股間にある三本ノズルがなさけないのでけずり取ってメッサーラについていたノズルをもって来ました。

どの部分のノズルもそうですが、どうもB社のノズルは今に至っても肉厚で困る。だから内側を削るのをおこたれないのです。

最後に塗装ですが、牛久保君の調合マニュアルをもとに作ったつもりなのですが、なにせサンプルの色をよく見ないで調合したため、なんだか色がちがう、というのは御了承くださいな。

ピンク＝ピンク＋赤、ブルー（青20号が手元になかったため似ている色を使った）、バックパック＝ネービーブルー、ナックルバスター＝エンジングレーFS16801、グリーン部分＝ディトナグリーン。

半光沢でやってくれという命令でしたが、なんだかつや消しに近くなってしまいました。てきとーだなー。

▶右がストレート組み、左が各部をディテールUPしたもの。
▼新設したモノアイ。レールももちろん掘ってやる。



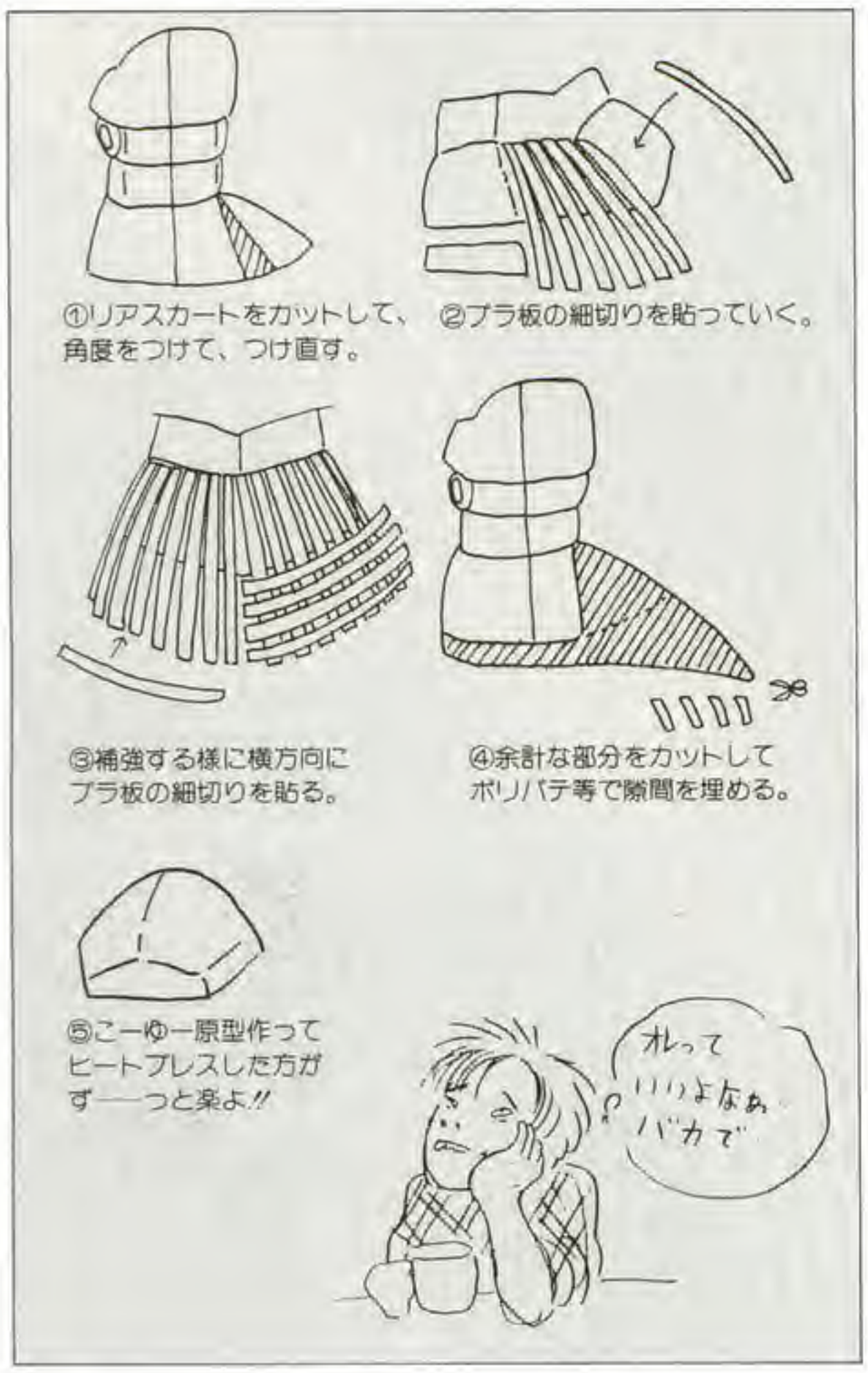


ネオジオン　MS-09H

ドワッジ/ロンメルカスタム

1:100スケール・キット改造

横縞みゆき



▼ハイブリッド・コーナーたな



ドワッチ
ましゅまぁ
分すたむらまさかず



▲左記の様な苦労の末、形になったスカートに注見
▼肩のブースターは肩とは独立して可動、前端の覆いも真鍮線のヒンジで可動





ロンメル用って赤いのよね、本当は。でも、最近赤いMSって多いし、青い方がドムらしいと思わない？嫌だったらあなたは赤く作ればいいのよ。別にいいじゃない。

それじゃ説明するけど別に新しいことは何もやってないから聞きたくない人は静かに自習してていいわ。

●本体（背中、胸、スカート）

まずキットを南斗水鳥拳で、頭、本体、スカートと、バラバラにするの。

ドワッジの背中の放熱ダクトって印象的だったから、そこから作ったの。

プラ板の箱組みよ。ただ単に。放熱ダクトと、上面のエアインテイクの内側にはメッシュが貼ってあるけど判るかしら。

胸のフラッシュは塩ビ板をヒートプレスしたものの裏に銀を塗ったもので、カバーはエポパテよ。

次に腰のベルトだけど、これって結構曲者。そのままだと胴が細長く見えちゃうからベルトの上面に1ミリプラ板のコマ切れを貼って上下幅を増してやるといいわ。側面のボックスも同じ理由で大型化したわ。

次はスカートよ。スカートは思いっきり大型化しないといけないわ。リアスカートは、まず、キットのパーツを切って、角度をつけて接着し直すのよ。そして、スカートのラインに沿って、細切りにしたプラ板を縦方向に貼って、それを補強するように横方向に貼るの。

縦横に2回ぐらい貼り重ねて、すきまにポリパテをつめてゴシゴシやすりがけをするのよ。こうすると曲線を崩さずに大型化出来るわ。

リアの放熱スリットは、大型化したスカートに穴をあけて、プラ板で作っていくのよ、ひたすら。リアの大型化に合わせて、サイドとフロントも大型化するの。フロントは増加装甲みたいにしたの。

●腕

各関節にPキャップが埋め込んであって、肘関節は一応フレームが作ってあって90度以上曲がるの。ほめて。

手首はトランファムのものを少し改造したものよ。

肩の上のスーパーパーツ（ロンメル用のみ）もプラ板の箱組みよ。

肩を後にスイングさせると、ひっかかっちゃうからスーパーパーツにも前後スライド機構がついてるの。

フロントアーマーは真鍮の蝶番が埋め込んであって可動するわ。

●脚

各関節にはハイザックが流用してあってPキャップ入りで可動よ。だから千円ちょーだい。

太股は後面にポリパテを盛ったんだけど、砂ドムの股を使った方が1億倍ましね。ああ、大後悔時代、マゼランもびっくりよ。

足のスカートも、腰に合わせて大型化しないと、横から見たとき変よ。2つのコブ（マックとかのコーヒーのスプーンよ）の後あたりで南斗紅鶴拳して、プラ板の細切りを継ぎ足していって大型化したの。

●頭

頭はヒートプレスしたわ。赤いトサカの部分はプラ板よ。バルカン砲はもっと前につくべきなんだけど、そうするとオモロイドの顔みたいに（バルカンが目で、モノアイスリットが口）見えちゃうから後にずらしたの。

頭のパーツの裏から、塩ビ板をヒートプレスしたモノアイカバーをつけて、本体に組み込むの。ポリパテで面をツライチにして、めでたしめでたしよ。

ちなみにモノアイは左右スイング可能で発光するわ。電池ボックスは胴の中に入ってて、それを軸に胴とスカートが接続されているの。

●付属品

背中のタンクはサブロック（イマイの魚雷よ。おフロで遊べるやつよ）の輪切りの左右にベイブルのパーツをつけたものよ。少し小さすぎたみたいだけど、こんな所でくよくよしてはいけないわ。武器も作らないといけないわ。

武器のビームカノンは、私の好き勝手に作ってあるけど、一応シルエットは踏んでるからいいでしょ？

銃身とエネルゴンキューブはスチレンボードを芯にプラ板を貼ったものよ。

え？ヒートサーベル？私、そんなの知らなァーい。

●塗装

いつもは筆塗り艶消しなのに、今回はきれーに作ろうと思って、ピースコンでセミグロスよ。と意気込んだのがいけなかったわ。時間はっかかかって、ちっとも美しくならなかったわ。マスキングテープで塗面が荒れちゃうし、もう最低。ごめんなさいね。

色の混合比？適当よテキトー。ジオンのマークもテケトー。

昔懐かしい銀ハゲはメタルコートのダークアイアン＋シルバーで行なった上にシルバーでアクセントをつけたものよ。

最後に、頭のトサカは大きすぎる上に艶有りで目ざわりかもしれないけど逆にいいだろう。以上！

ネオジオン　MS-09G

ドワッジ

1:100スケール・ドム改造＆1:144スケール・キット

螺子頭ボンド

●つーわけでドワッジだ！

とりあえず都内某所にて、ズタボロになって売れ残ってた〝リアル・タイプ〟ドムを購入。さすがに、もし、戦闘用MSが実在したら、という想定のもとにデカールがついただけというだけあって、このまま梅ヶ丘駅の前に放置してあっても、まったく違和感がなさそうな程リアルです。しかも、デカールがついてても値段は普通のと一緒だし、成形色はハッキリ言ってアニメタイプ（？）よりいいので、いまさら1:100ドムが欲しいという人は〝買い〟です。んでキットが手に入ったとこでドワッジの設定資料を眺めまわします。良く見ると……やっぱり好きくないんだよなあ、この絵。しかし、いまさら後へは戻れない。でもまあ、ドムがもともとカッコイイんだし、某模型情報に載ってたモックアップ？の写真は伸々カッコイイし、立体にすれば見栄えがするデザインに違いない、と決めつけてブリバリと作り始めたのでした。なんと、やっと製作記事だ。

●コイツはびっくり、使えない!!

1:100のドムのキット、これって初期の製品のわりにプロポーションはいいんだナ、ところが、さすがに大昔のキットまだけに関節部の〝仕組み〟が、やたら解りやすいんですネ、まあ解りやすいのは良い事だし、そのまんまというのも男らしくていいと思ったんだけど、いまどきの流行に乗って、いわゆるムーバブル・フレーム式の関節にしてあります。そこで、どうせ関節を自作するんだったら、ポリキャップを入れてバリバリに可動だ！とか考えたのが悪かった。一応足には1:100ハイザックのフレームを流用（わーっ、もったいない!!）したものの、はっきり言って、今回この作業が一番面倒で、大変だった！なにしろ作ってても全然おもしろくない上に結構頭使わないと出来ないし、そのわりには完成したら、脚とかスカートにつかえてほとんど動かないでやんの、むなぴ――！

●頭とか背中とか違うとこ、など

リアがドムと全然違うんで、当然ここはスクラッチ、これはもうほとんどプラ板の張り合せとポリパテで現場合せという代物、細部については若干、オジリナルな解釈が加えてあって卑怯だゾ。脚のフレアスカートも、好みで形状を変更、この方が腰のスカートとの釣合がとれてると思うんだけど。ついでにタンクはデカい方が強そうだしあさの氏の許可も得たので大きくしてしまったワケだ。ちなみに腰のタンクは、明治のクラッシャー某チョコのフタ、脚のタンクは有名瞬間接着剤の容器、両端の球面はどちらもピンポン球脚とかのバルジは某大学生協のハンバーガー屋さんのコーヒーとか混ぜるスプーンというピンポンパンの工作の材料みたいなものが使われてるのでした。

●ディティールとか仕上げ、など

ディティールは、実はもっとやりたかったんだけど、ベース配分が悪くて時間がなくなってしまひました。まあ、この位の方が逆にいいかもしんねェナ、仕上げは全体にホリパウダーを混ぜた溶きパテを塗ったくって表面を荒らしてある。塗装は最近の若いモンは皆グロスしたがるし、サンドでグロスは流石にダサイので、フラット仕上げにドライブラシにしてみた。ついでに昔懐しいマーキングと銀ハゲをやって完成。

●おしまい、など

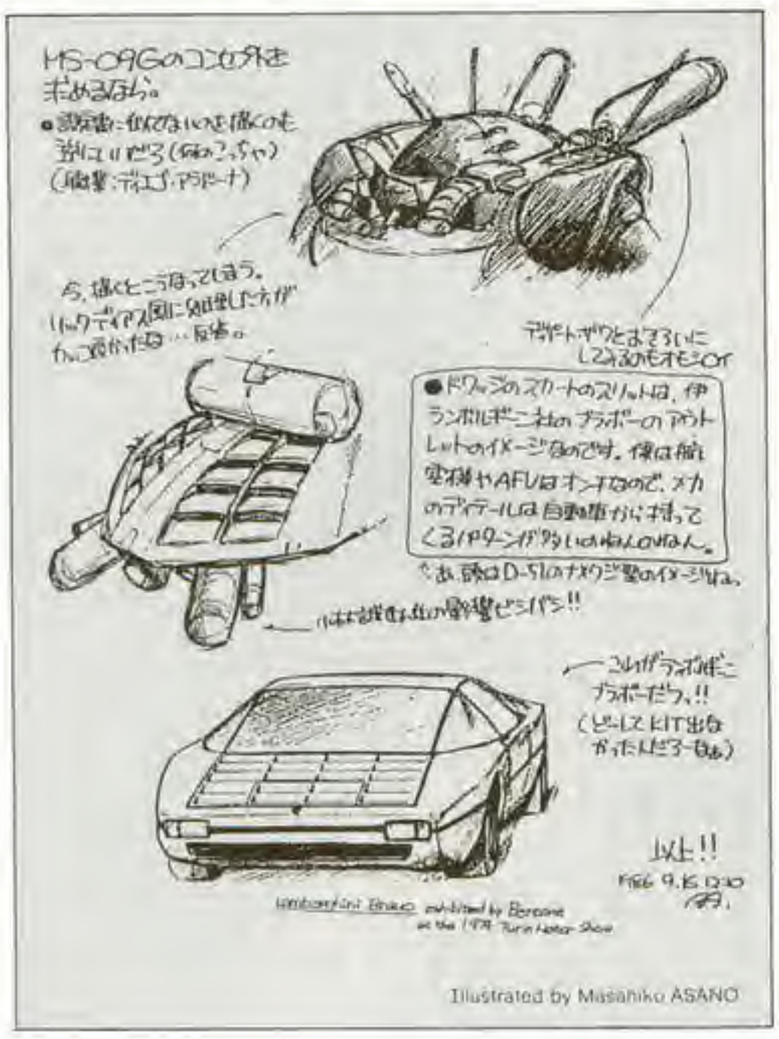
今回、ワザと、細かい製作手順みたいのは書いてましぇん。だって全部基本の組合せの技術しか使ってないからとりたてて書かなくても写真を見れば作り方は大体想像つくだろう？解んない奴は他のライター諸氏の記事を読んで参考にするのもいいだろ。

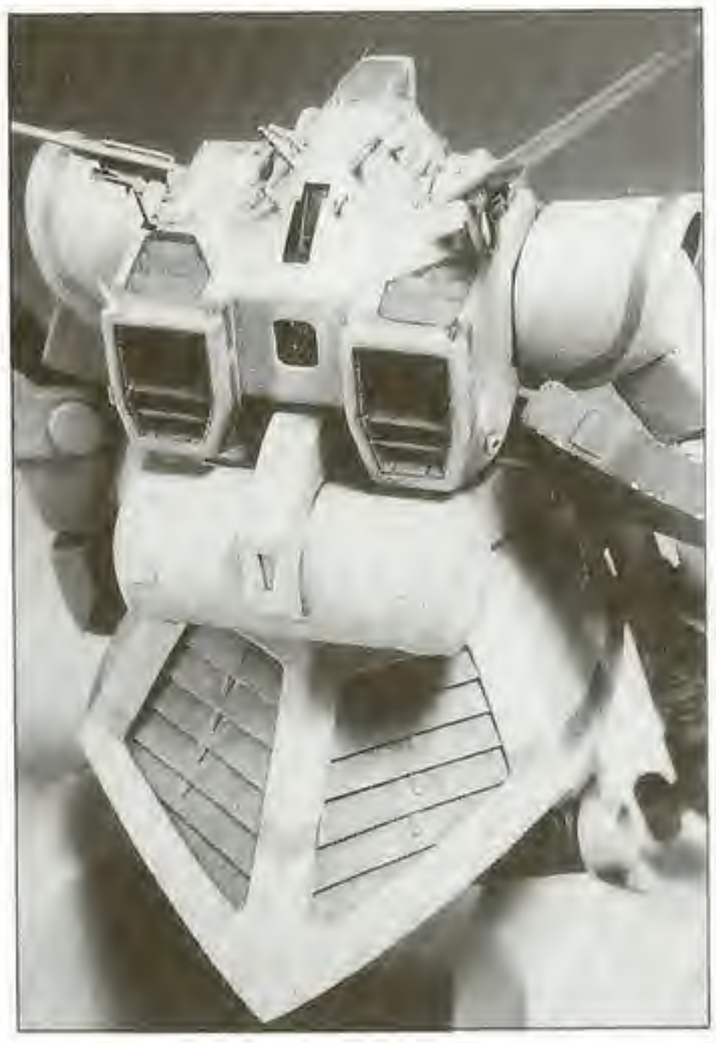
144はどーでもいいだろう。以上！





◀これが後から作ったキット1/144の後姿。スカートのスリットの切りかたや、プロペラントタンクの付きかたが異なる。
▼基本的には設定通りだが、面やディテールに独自の解釈を加え、力強く仕上がったランドセル







ネオジオン　MS-06D

ディザート・ザク

1:144スケール・キット

横縞みゆき

どおもお、横縞みゆきでえっすぅ。「これディザートザクじゃねぇよ」という声が聞こえてきそうな完成品、これでございますね。

箱の横の完成写真を見る限り、ほぼ問題無いと思ったわ。腿が細い以外は。

と、いうことは、設定通りの完成品は、もういいわね。好き勝手にいじらせてもらったわ。

●頭

どう作ったかは図を見て下さい。一応、指揮官カスタム風にしてありますが、鼻面は思いきっり違っていて、少しゲルググ風になってますが、いかがでしょう。ザクの頭というのは、追求するとキリが無い（人によって好みもありますし）ので、逃げの一手を打った訳ですが、これは、ノーマルザクや06R等のお堅いザクには使えませんね。

●胴体

これも図を見て下さい。でも肩幅を狭めた方が良かったかもしれません。

●四肢

大腿部は、ハイザックのものに変えました。膝は動力パイプを通す穴を埋めました。したがって動力パイプは無しです。（言わなきゃ、だぁれも気付きゃしないのよ）三角形のエアインテークはくり抜いて、裏からメッシュを貼りました。足首は、一度前後に切断して、踵の部分を幅詰めしてから再接着し、設定にある縦線を作ってあります。爪先もプラバンで設定風に。

腕は特別いじってませんが、肩アーマーは06RⅡのものに変えました。

ちなみに、キットの腕は設定と違っていますが、そのままです。

●武器、その他

腰にマウントしてある巨大な銃は、エイリアン2でバスクェス等が持っていたスマートガン＋マゼラトップの砲のイメージで作ったモビルスマートガンです。流用パーツは、アニメプラモのパーツしか使ってません。（全パーツが判ってしまったあなた。アブない自分に気付くべきよ）

両手に銃を持って撃ちまくる、ターミネーターみたいにしたくて、左手にはSMGを持たせました。これは、エイリアン2のパルスガン＋ウージーのイメージで、キットのマシンガンをいじって、弾倉をグリップに移し、銃身の下にパルスガン風にランチャー（本来は腰に付くもの）を付けた、モビルパルスガンです。（モビルってつけばなんでも有りよ）

ジェットスキーはプラ板の箱組みです。設定の固定方法はパスしました。

ランドセルのパーツはシャープなのでそのままでも良いのですが、意味もなく、排気筒を一本にまとめました。（いすずの燃料補給車のフロントに似ているのはあなたの気のせいよ。ええそうに違い無いわ。）3本のタンクは8ミリプラパイプで作り直しました。

私のこのザク、MGに持って行く時、車の屋根の上に置いて後席を整理している間に、風に吹かれて、スケール高度約150メートルから箱ごとおテタ。関節瞬着付けのモロいザクはバラバラ。人の虚を突いて突然吹く風なんて、でっきれ。

●メンネの日記

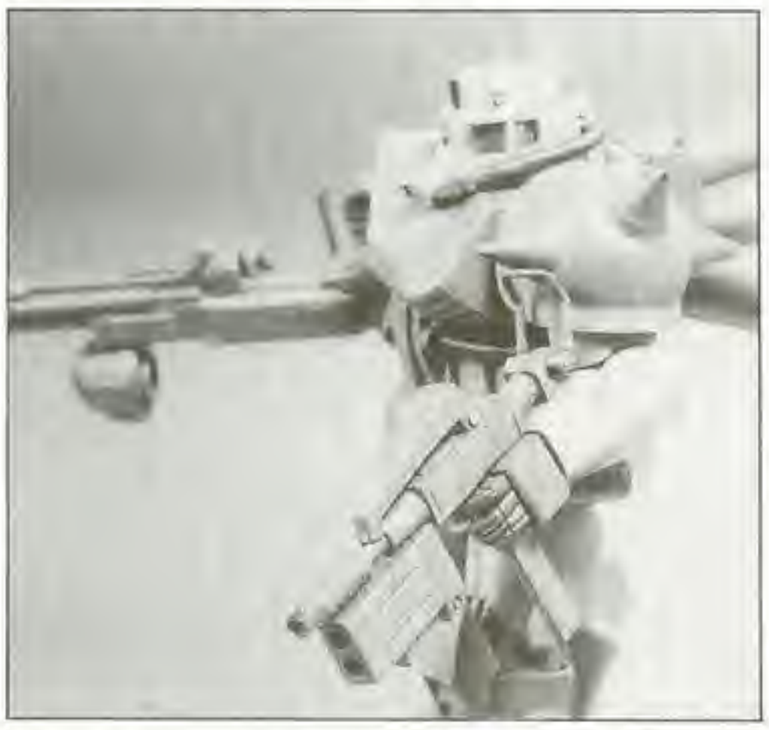
そういう訳でMGで修理したんだけど、なかなかくっついてくれないし、瞬着ははみ出すし、スーパー液で塗料は落ちるしで、また汚くなってしまったわ。読者のみなさん、それに、触れると壊れるザクを撮影するMGのスタッフのみなさん、メンネ。

●なぁ〜んの意味もない筆塗り

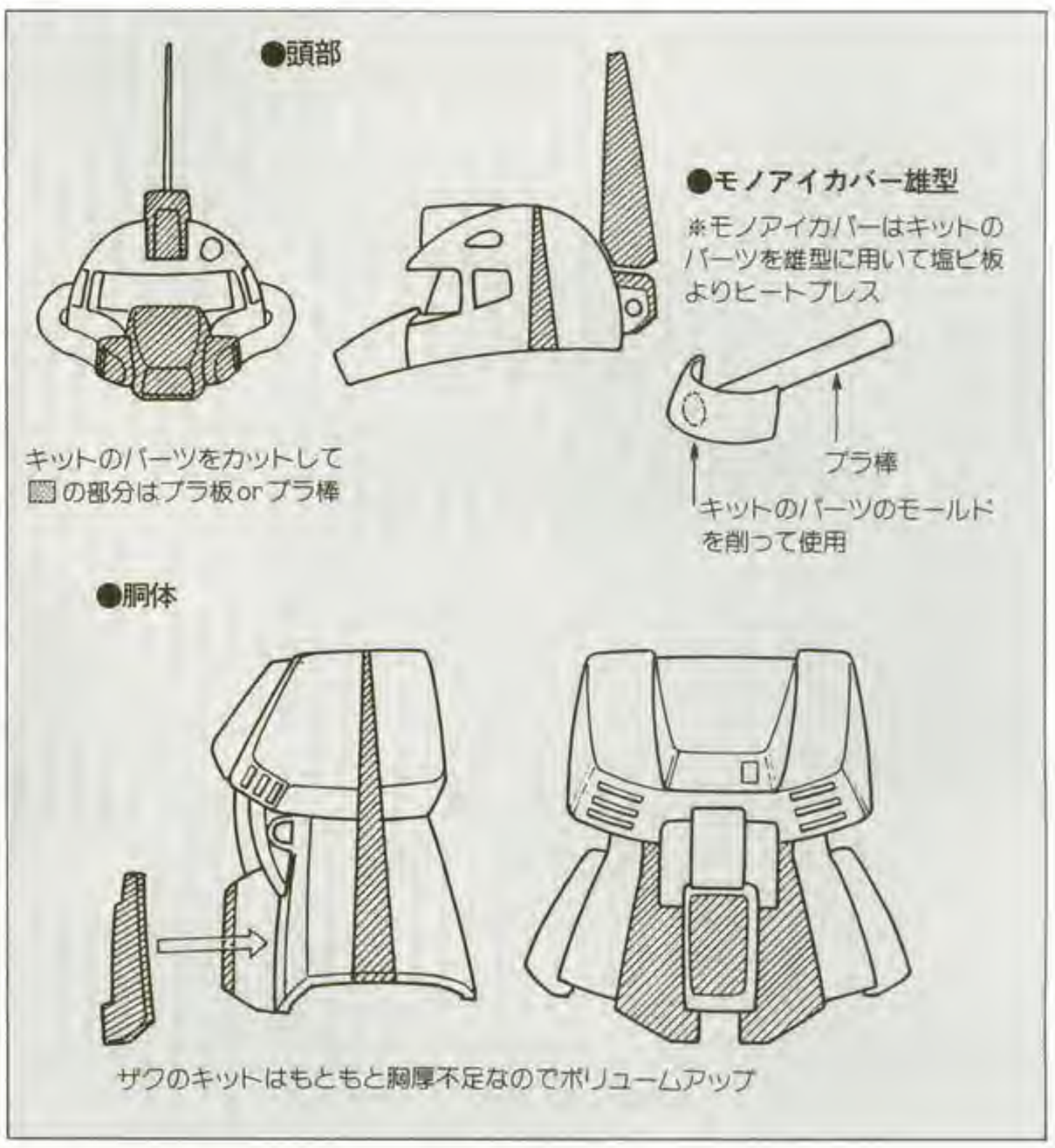
アタシ、このスケールでフラット仕上げだったら筆塗りで済ませちゃうわ。ピースコンは手入れが面倒くさい、これですね。色は、某あさの氏が電話で「青くしてね」と言ったので青くしたわ。こういう素直な心も人生には必要よ。あぁ、たぬきうどん食いて。



◀勝手にデザイン・製作した銃器を両手に持たせた。スマートで迫力のあるシルエットになった。



▶左手のGUNはエイリアン2のパルスガンのイメージ。





▼プラ板の箱組みで出来るジェットスキー。見映えが良いので是非チャレンジしたい。



ネオジオン　RMS-099RS

シュツルム・ディアス

1:144スケール・キット改造
長谷川保吉

MG別冊プロジェクトZから1年。第2段の本誌ミッションZZで再び登場のシュツルムディアスだ。永野先生みずからの手によるシュツルムディアスは前出のとおりのシャア専用でした。で、同じ物を作を作る訳にいかないのでプレッシャーヒシバシですが、永野先生と同じ物を作ってもしょうがないので、一応アニメ版として割り切って製作しています。

その1、頭。これは側面を削り、モノアイ付近をすりばち状に削る。ヒサシは永野版よりするどい感じにしました。それから左側にハッチが付いていますが設定にもあるのであしからず。

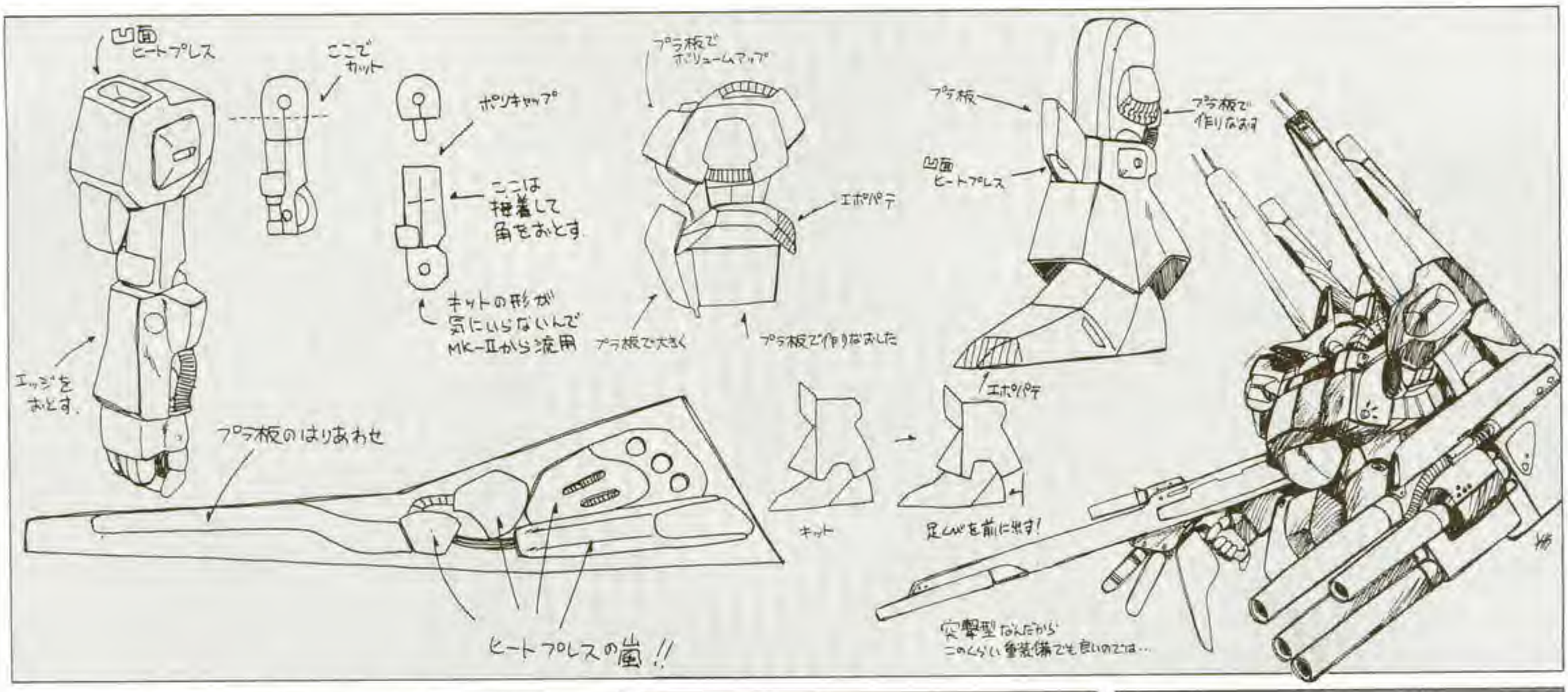
次、腕。これは図を見てほしーです。手首はメタスのものを1ミリプラ板でボリュームアップし、指を3ミリプラ棒で作りなおしました。

3つ目、足。足の甲のカバーはさすがに作りなおさないとシャレにならんので中沢先生の1:100ディアスと同じ方法で台形になおしてます。足首は2ミリほどつめてエポパテでつま先をのばし、とりつけ場所を前にずらしています。するとすねの中（フレアスカート内）がまる見えとなってしまうためバーニア、流用パーツでディテールアップ。でも黒でぬったらわかんなくなってしまったのでむなしいです。

で、ボディですが胸にプラ板を2まいほどはってボリュームアップしたら胸全体が厚くなってしまって、あー何かちがう！と思い接着面を2～3ミリ削ってますが、ハッキリ言ってムダな努力だったよーです。スカートは全部切りはなし、前面は思っきりボリュームアップ（厚さ5ミリ近いです）後面は永野先生とちがい1ミリプラ板と0.5ミリプラ板をかさねたもので作ってます。（キットのパーツは使っていない）そこに付くバーニアカバーは0.5ミリプラ板で厚くし、バーニアをドワッジからもってきます。当然スカート内は流用パーツでディテールアップしてます。

で、いよいよグライバインダーを作る訳ですが、本体は1ミリと0.5ミリのプラ板。永野先生と同じですね。外側の丸いのはディマージュのバックパックから。内側のバーニア部はほぼ全パーツヒートプレスによります。これは少しでも軽くしたかったからなんですが、エポパテ等で修正したため重くなってしまった。しかも足首を前にずらしたもんだからまともに立ちません（うまーくバランスをとると立つんだけどねェ）で、そのバインダーの付くラックですが、設定を見ても、永野先生の作例を見てもよくわからんのでわりとてきとーに作ってしまった。まーいいや。ビームピストルは手にもつ方を2つ使っています。

さて塗装。赤はアクリルのレッドに少量のオレンジを入れたもの。ホントはニュータイプのイラストみたいにオレンジ色にしたかったんだけどねー。黒い所は黒にオレンジやらレッドやら入れたもので〜つや消しにしてます。赤はグロスにしたんですが、塗料が濃すぎてザラザラ。うーんグロスはむずかしい。修業が足らんなーっ。そんじゃ!!





▶トサカの形状に注見



◀バインダー、スカート、すねの内側等、見えない所にもしっかり手を加えてある。

▶以前別冊でも紹介した永野護氏の手によるもの。シュツルム・ディアスとしては立体、平面を通じて本邦初の作例であった。



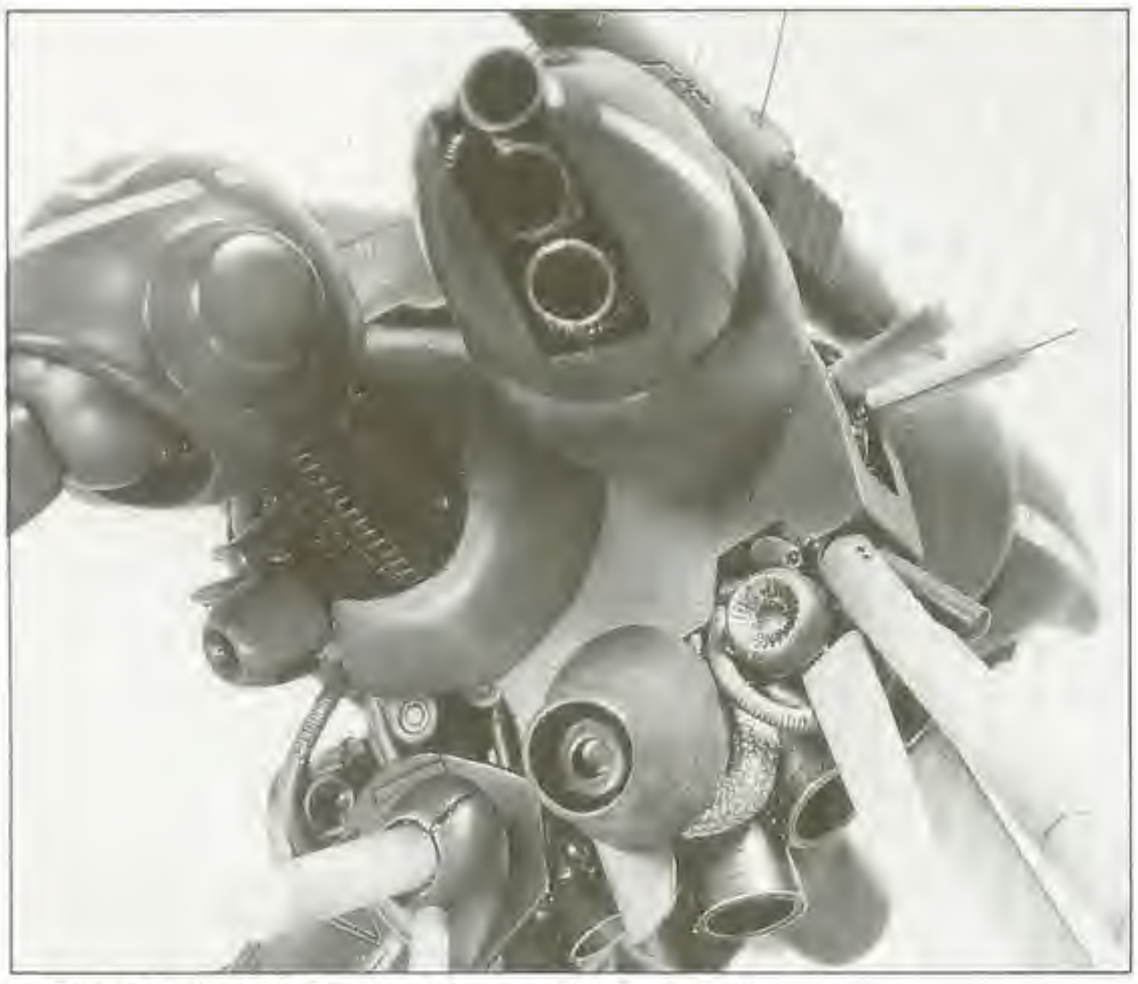


ティターンズ　PMX-002

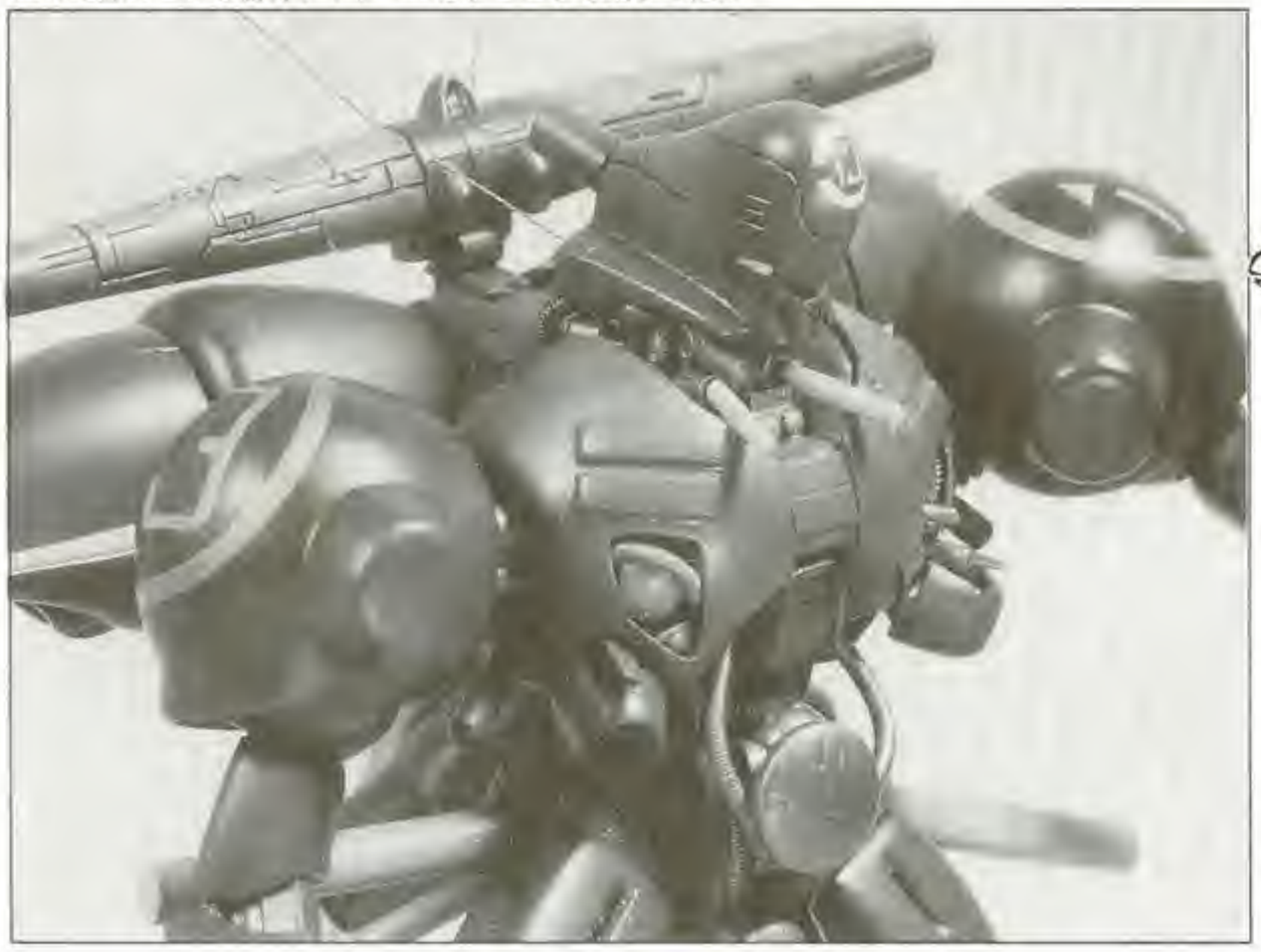
ボリノーク・サマーン

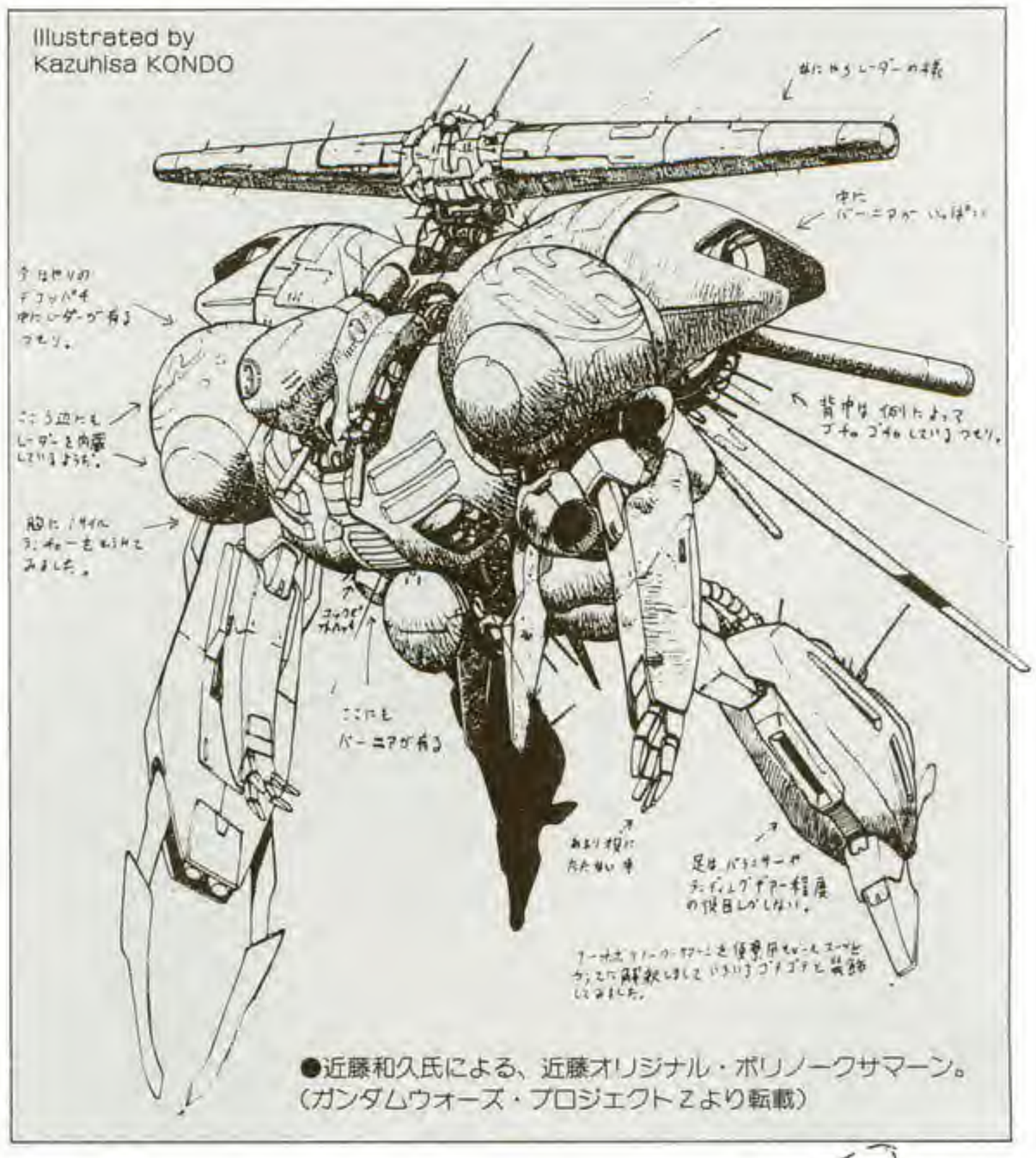
〔設定タイプ／近藤タイプ〕

1:144フルスクラッチ・ビルド　新井智之

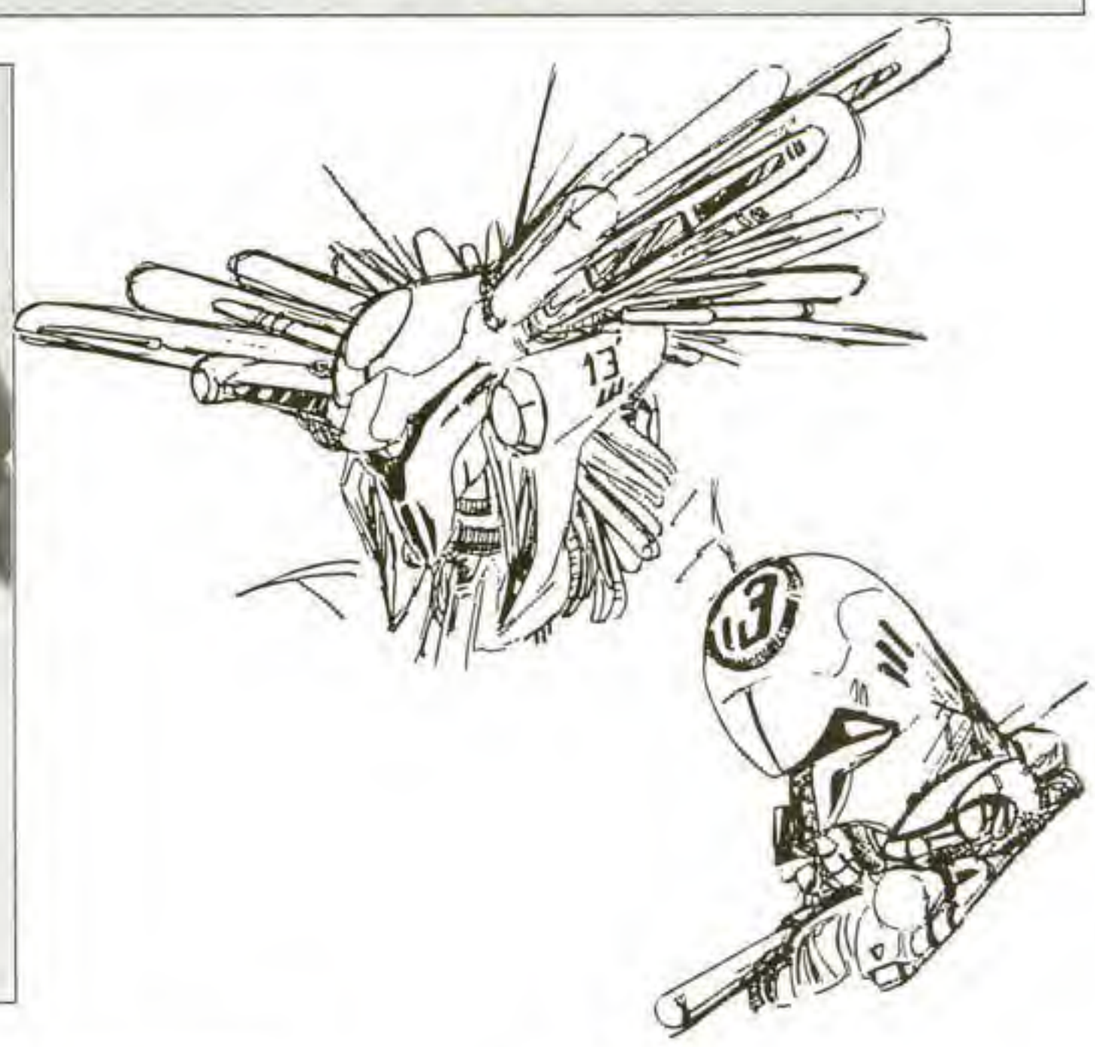


▲▼地獄のごとき新井ディテールは、ここから始まった!!





●近藤和久氏による、近藤オリジナル・ボリノークサマーン。
（ガンダムウォーズ・プロジェクトZより転載）



●近藤ボリノーク編

ボリノーク・サマーンは見てのとうりです…と、これで終わらせるわけにはいかないそーで、いちおう製作記事書いておきます。

御存知のとおり、このボリノーク・サマーンはアニメ版と異なる近藤ボリノークです（昨年発行されたMG別冊プロジェクトZに描きおろされたものです）とにかく首まわりや、胸や、背中からはみ出している内装のメカの処理が疲れました。昔の(今から見ると)単純なMSに、ムーバルフレームが付いたまでは良かったけど、ゴチャメカもここまでくると大儀です。これからどーなっちゃうんでしょー。

足です

足首は、エポキシパテにプラ板、それとゼータの足についてるアーマーを使っています。すねはヒートプレスです。実はこれまでヒートプレスってやったことなかったんだけど、こーゆーパーツはやっぱりヒートプレスが良いとゆーことで、初めてやってみたんですが、思ったより簡単なんで、ほんっとにスクラッチには欠かせない技法なんだなァと痛感しております。スキ間から内がとっても良く見えるので、内部にはプラ棒、パイプスプリング、その他諸々を詰め込んであります。

腿はガンダムMKIIのものにポリパテを盛って作ってあります。こーゆうのって、プラ棒芯でも、ポリパテムクでもいいんですけど、キットで似たよーなパーツを芯に入れると形も早く出せるし、何よりもともと左右対照にできてる（筈の）ものだから、対照が出しやすく、左右ちぐはぐなんてことにはならないんだからキットが惜しいなんて言ってられません。

胴です

股は写真ではゴチャゴチャして分かりづらいですが、最初に内装メカを作っておいて、左右からプラ板で挟んでできています。

胸はヒートプレスです。中にはプレスした時のバルサ原型がそのまま入っています。その後外側から切り刻んでゴチャメカを詰め込みます。4つついてるミサイルハッチはエポパテです。

腕です

腕はプラ板の貼り合わせで、指はプラ棒の削り出しです。肩はヒートプレスで、腕との接合部には、ザ魔人（な、なつかしい！）の腿のボール状部品を使っています。左手は、バイアランのよーに内装ビーム砲を追加してみました。右手のカニ手ばさみシールドは、プラ板の貼り合せで作ってあります。

頭です

図を見て下さい。

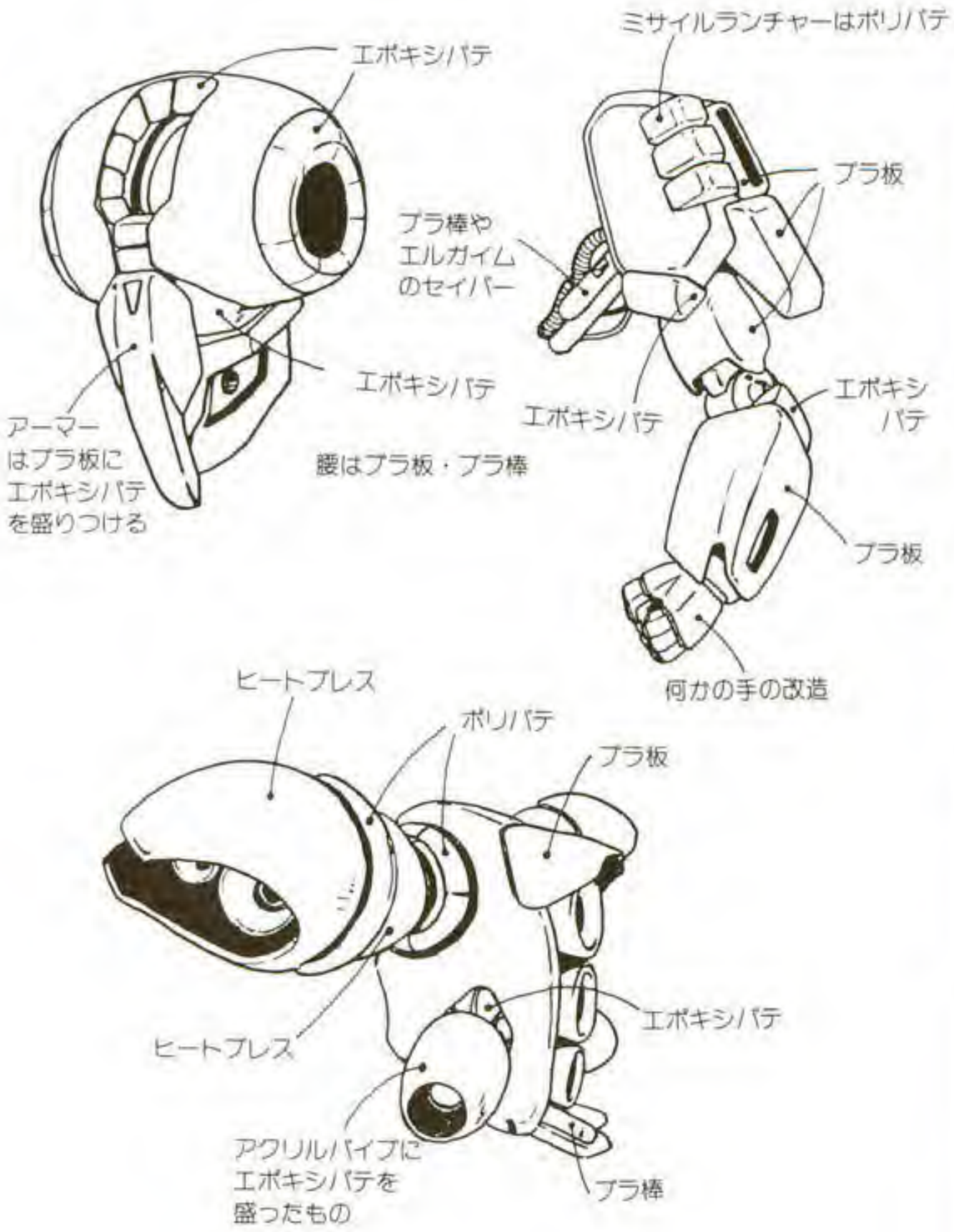
背部です

まず中央の箱を作ってその中に内部を詰め込みました。左右ににょっきり伸びているバーニア部はヒートプレスです。バーニアは全部で17個使いました。(もっとあるかな？)あと、にょにょっと各部で伸びてる棒(センサー類)は、プラ棒の削り出しで、レーダーはプラパイプにポリパテを盛ってできています。

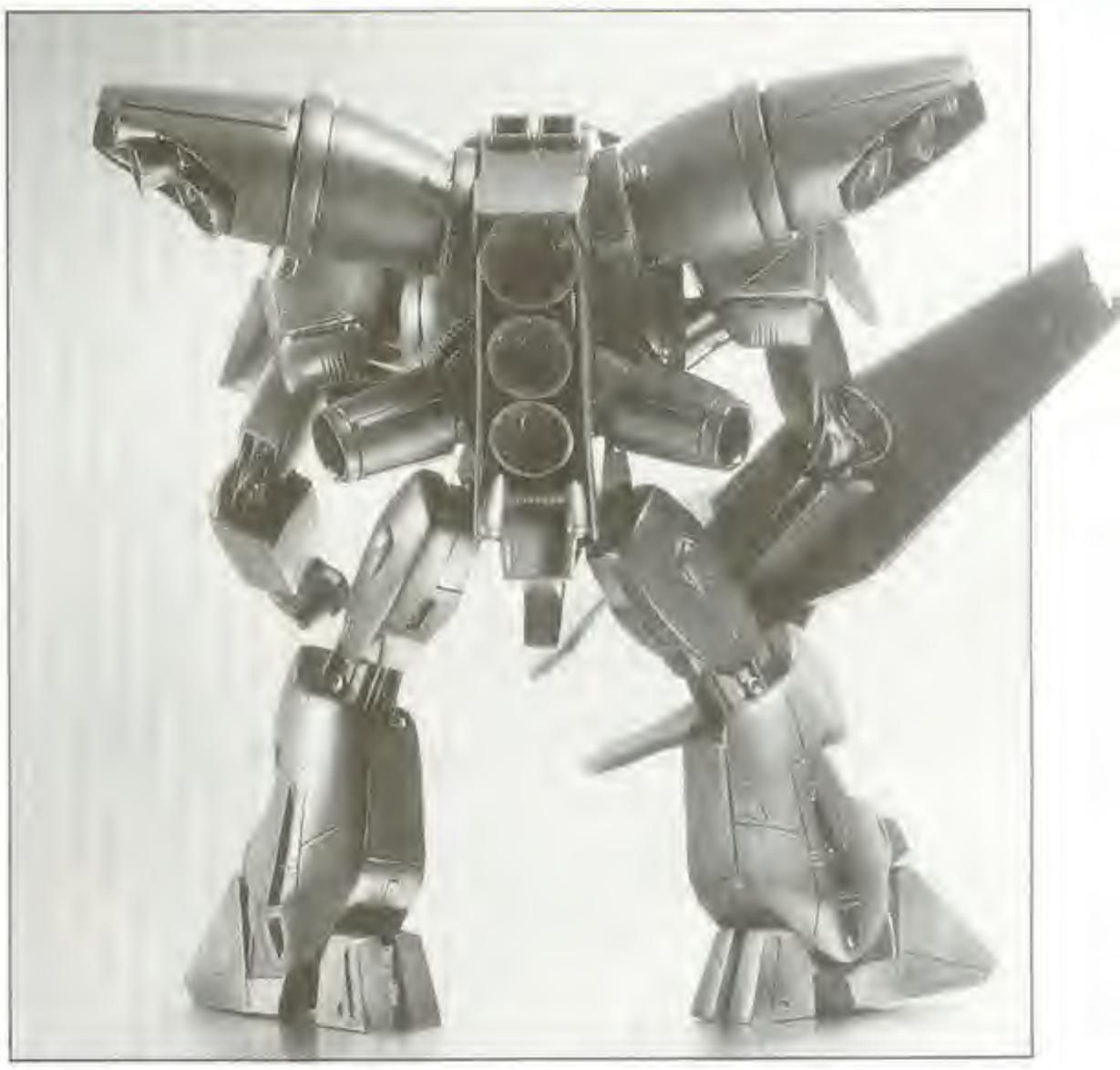
塗装です

このボリノークは、偵察タイプって事もあって、少し暗くしました。

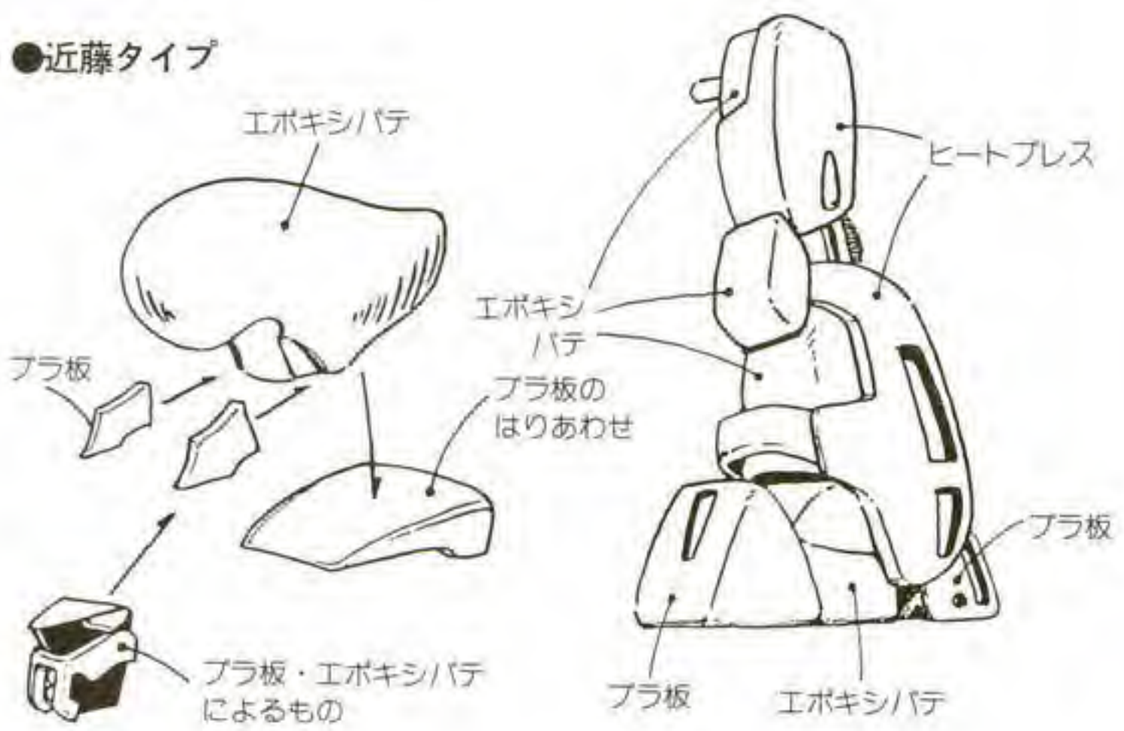
腿などはネービーブルーで、胸などの緑色はカーキーグリーンを基調に作った色です。最後に全体に少々汚しをかけてみました。以上報告おわります読んでいただいてどうもありがとうございました。







●近藤タイプ



アニメ・ボリノーク編

すぐさま引き続いてアニメ版のボリノークの記事に移ります。これは近藤ボリノーク完成直後に作った物ですが学校の課題やら合宿やらがいっぱいあって、とにかく忙がしかったので思わずV－MAX発動でバイオニックジェミーのよーに作りました。

――で、早速製作に入るわけですが、その前にこのボリノーク、森のくまさんとか、一部では森の奥様とか言われていたよーですが、そんなことはどうでも良いんですけど、これは一応友人との合作なんです。手を岩尾君、足は田中君という友人にお願いしたんです。

（合作ですので初めて図面というものを引きました。つまりこれ迄引かなかった訳ですね）――が、この2人、何を考えているのか、こんなもんで良くてよぐらいしか作らなかったんです。おかげで手直しにえらく時間がかかってしまい（ゆ、ゆるせん）この後2人をゲティのよーにしてやりました。

え一製作記事でしたよね。えっと読者の方の中には製作記事の文章をめんどーで読まない、という人がいらっしゃるかも知れません。そーゆー訳で、今回は沢山図を描いときましたんで、そっちだけ見ても作れると思いますけど一応文章も続きます。

足と腕です

友人にたのんだ手足は、完全にその原形を留めておりません。手直しに手直しを加えてやりました。プラ板の箱組みと、ヒートプレスと、エポパテでぐねぐね作って、部分的になんかのキットのパーツを流用しています。

胴です

胸は近藤ボリノークと同じでヒートプレスです。切り口のぶよぶよした表現はエポパテで、ふんどしは正面から見た型にプラ板を切っておいて、その上からエポパテを盛り付けて曲面を作りましたが、別にヒートプレスしたい人はもちろんヒートプレスで作っても全々かまいません。

頭です

図を見て下さい。

背部です

前から見ると全部ちがうのにバックパックは近藤ボリノークとよく似ています。（こっちがもとからあったんだから逆か）だから作り方も同じで、中央に箱を組んで、左右に出ているバーニアはヒートプレスの嵐です。左右下に飛び出してるモノは、アクリルパイプを芯にエポパテです。こーゆーきっちりした円形断面のモノはヒートプレスだと歪んじゃうので困ります。しかもテーパーがついてると増々作りづらくて大変です。

塗装です

グリーン系にしてしまいましたっ！アニメの明るいグリーンと下派手な黄だと近藤ボリノークと並べたとき目がチカチカするからです。グリーンFS34227＋スカイブルー＋白と、濃緑色と、ネービーブルによる塗り分けであります。

それからぼくの作例の塗装はこれまで（この本に載ってるバラスアテネまで）HMみたいなツヤ有りメタリックだったのですが今回の作例から半ツヤに切り変わっています。まあそおゆう訳でMSらしくなったと言われてるんですけどいかがでしょうか？

とゆー訳で、どーも見ていただいてありがとうございました。今度は本当におしまいです。

連邦軍　MRX-009

サイコ・ガンダム

1:144フルスクラッチ・ビルド

牛久保孝一

リード抜きにして製作に入ります。

脚部

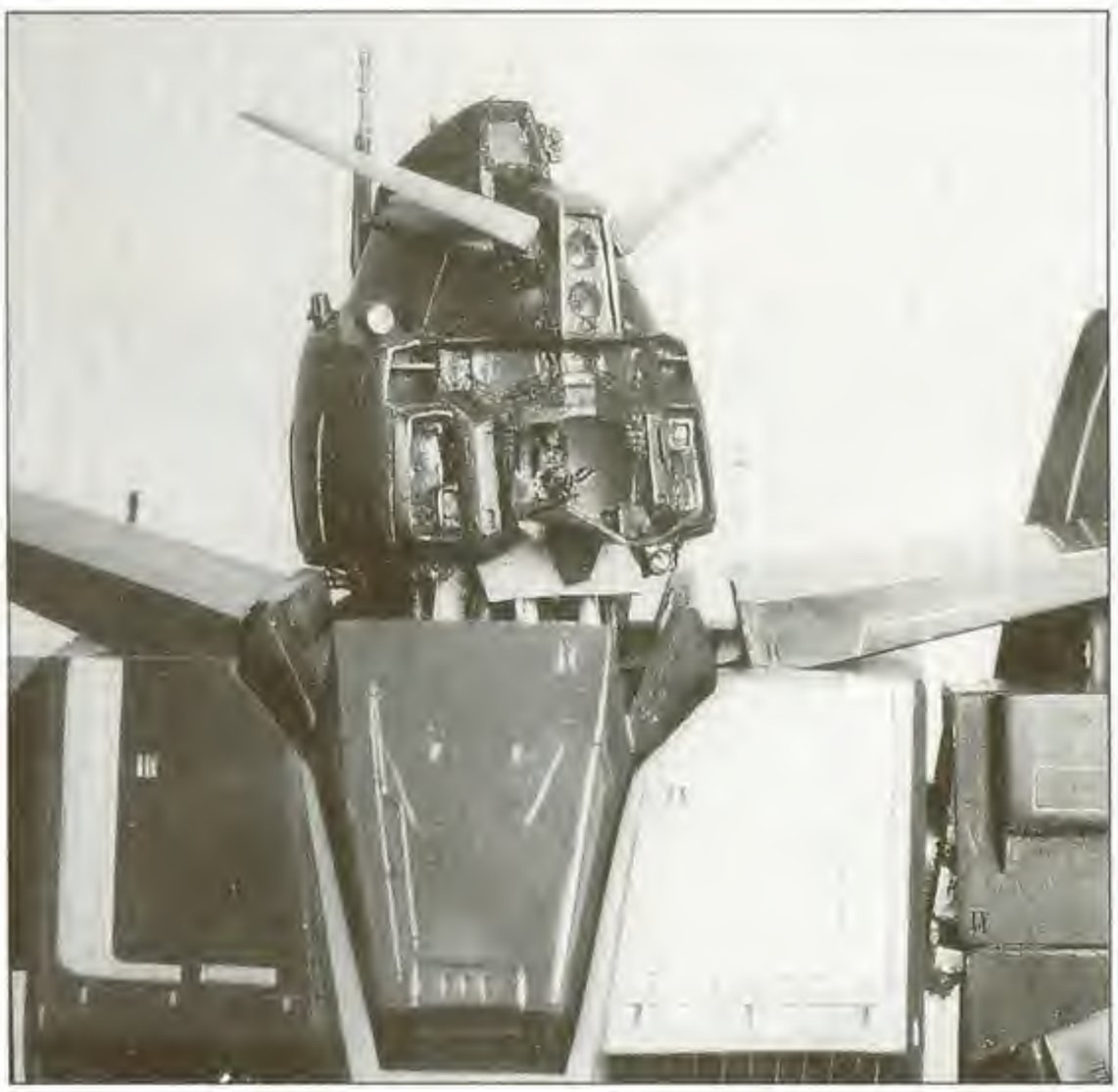
変形の要となりますが、MS形態とMA変態とを比較すると明らかに関節のみによる変形でなく、設定の注意書きにも「カカトはスライドアームの外側を移動」とあり、ヒザのパーツと足先の支点が移動することがポイントと言えます。つまり、設定では1つの溝に見えるスライドレールを2本のレールと解釈し、それぞれレールの上を移動するヒザ用と足用の支点を設けてあります。このレールはプラ板を貼り合わせたものに真鍮線を補強に埋え込みました。

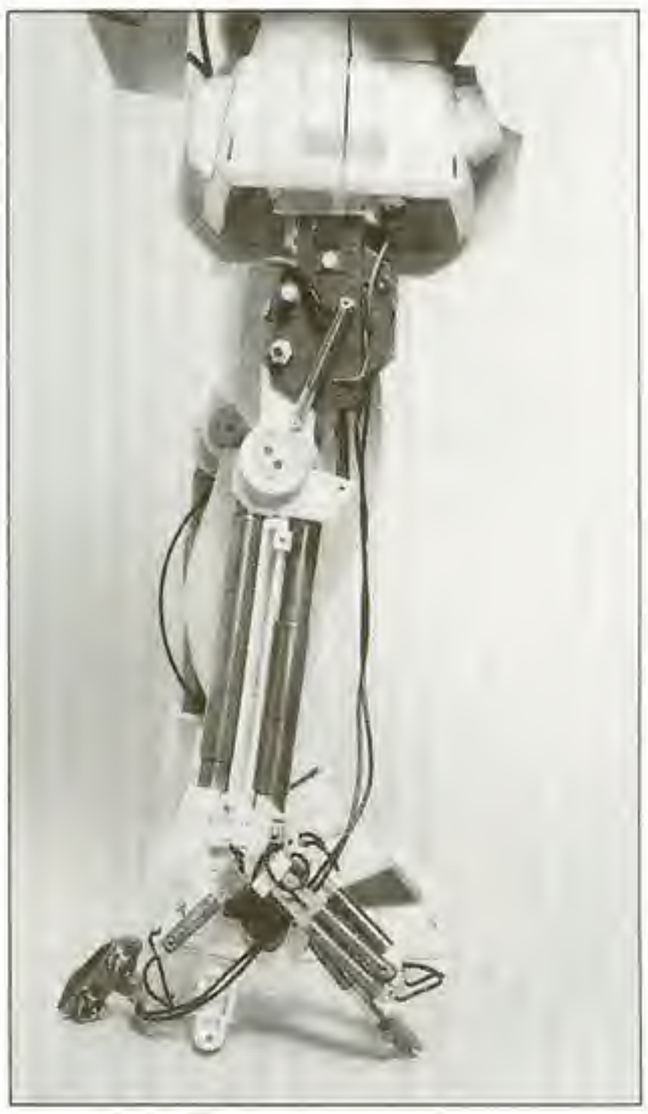
ひざ関節は大部分が露出しており、腿の外板で保持するのは不可能で脚部をフレーム構造としたかったので、複雑になりますが1/60ガンダムのひじの関節を主に構成しました。(図2) 一方足首側はコンクリート用のステップル(コード押さえ)に流用パーツを付け、自作のシリンダーのみにより足本体とつながるようになっています。これにより、足首のフレキシブルな動きと、シリンダーによるダンパ効果が得られ、足がどの角度でも地面に密着するようになっています。このシリンダーは4種類のものを使用してあり、構造は真鍮パイプとニューム管、及び極細スプリング、精密ネジにより構成されてるのか圧縮するタイプA。モビルスプリングの様な密着バネ内蔵のものが、伸びるシリンダーでタイプB。バネ抜きではあるが可動なのがタイプC。そして外見だけで無可動なダミーがタイプDです。(図3)

足本体はガンダムのものに5㎜プラ角棒をスペーサーとして幅広げ、さらに同様にゲタをはかせてボリュームアップさせます。段差のあるところと、つま先の突起はプラ積層で、足のフロントアーマーは切り取って可動するように軸を設けました。

足の裏は単三電池ボックスを足の中に内蔵される為に穴を開け、新たに0.5㎜のプラ板2枚により凹モールドを表現したもの足底を作り、精密ネジで着脱可能にしておきます。

次に脛(すね)のパーツですが、脚のスライドレールを含むフレームを収納するために内側がカラのバキュームフォームによる工作を行なう。スライドレールに接続する軸をつけて、流用パーツに





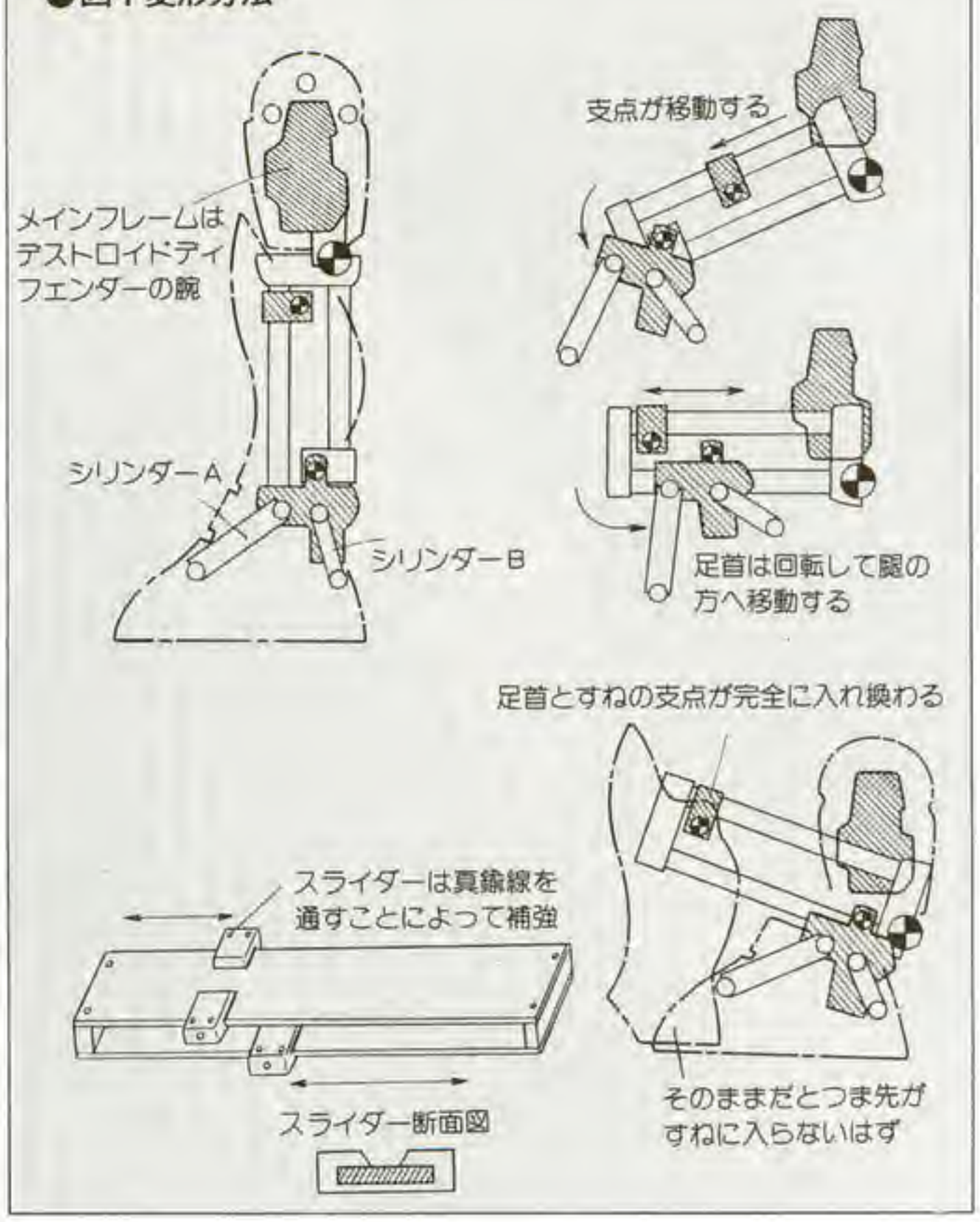








●図1 変形方法



よる内部表現、下部にはバーニアを付けてありまして、近藤和久氏のイラストによりヒントを得たものです。

また脛の問題点として、MA時に、脛の下端につま先に入らないという事が生じてしまい、バルジを大きくしてかろうじて入るようになりました。

腿においては先述の通り内部機構を入れるため、ガンダムの腿を延長し、モールドを加えたものを装甲として、内部機器は流用部品を主体に、各部にシリンダーやパーツを取り付け、股関節となるユニバーサルジョイントを付けてあり、自由な角度に足を可動、保持が可能です。

胴

単なるプラ板による箱組みです。正面図と側面図より出した断面の形をしたプラ板にて骨組みを作り、外板を貼ってゆきます。(図4)

腕パーツや首、足の取り付け部は、キットの部品・ポリキャップを使用しています。腰部はガンダムのものの幅を1cm増し、前腰は蝶番で胸パーツに接続し可動できるようにしており、前後にある箱状の物はキットのものを削り新たに作ったものでスイッチを収納するため取りはずしできるようにしてあります。また、三基のメガ砲（拡散ビーム砲）は1:144のズゴックの手(円錐状のもの）を逆さにし、内側にスジボリしたもので、3V球を仕込み発光可能としています。(図5)

胸にある頭部カバーは、MA時に変形した際には頭部が完全に隠れるように、MS時にはコンパクトになる様に。取り付けはシリンダー（タイプC）により本体に取り付けてあり、スライドしながら上に持ち上がるように変形。

背中のバックパックはプラ板の箱に流用バーニアをボールジョイントで取り付け、パイピングを加えます。

背中の中央にあるMA時の頭部カバーは、肩アーマー（MA時の頭部側面カバー）前部カバーとのバランス、クリアランスには気を抜けません。

頭部

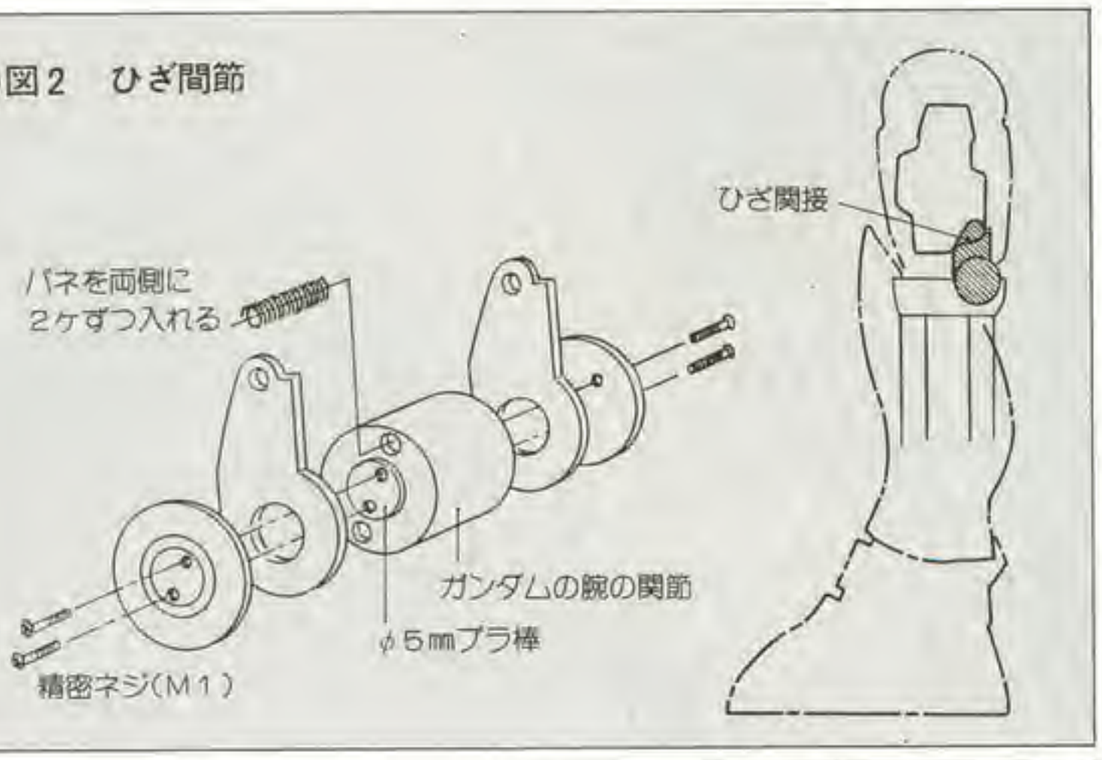
ガンダムの頭部を芯にポリパテでひとまわり大きくしており、一体成形の削り出しでして、内部に球状の流用パーツを入れコクピットとして、リニアシートをNゲージ(1:150)より改造、同様にNゲージの人形を乗せました。

カメラアイは塩ビの角材の削り出しをはめ込んだもので、内部に電球があり発光できます。その他ハッチの隣のランプを光ファイバーで、額のメガ砲、コクピット内も同様に発光でき、実に頭部には7個もの電球を入れる結果となりました。

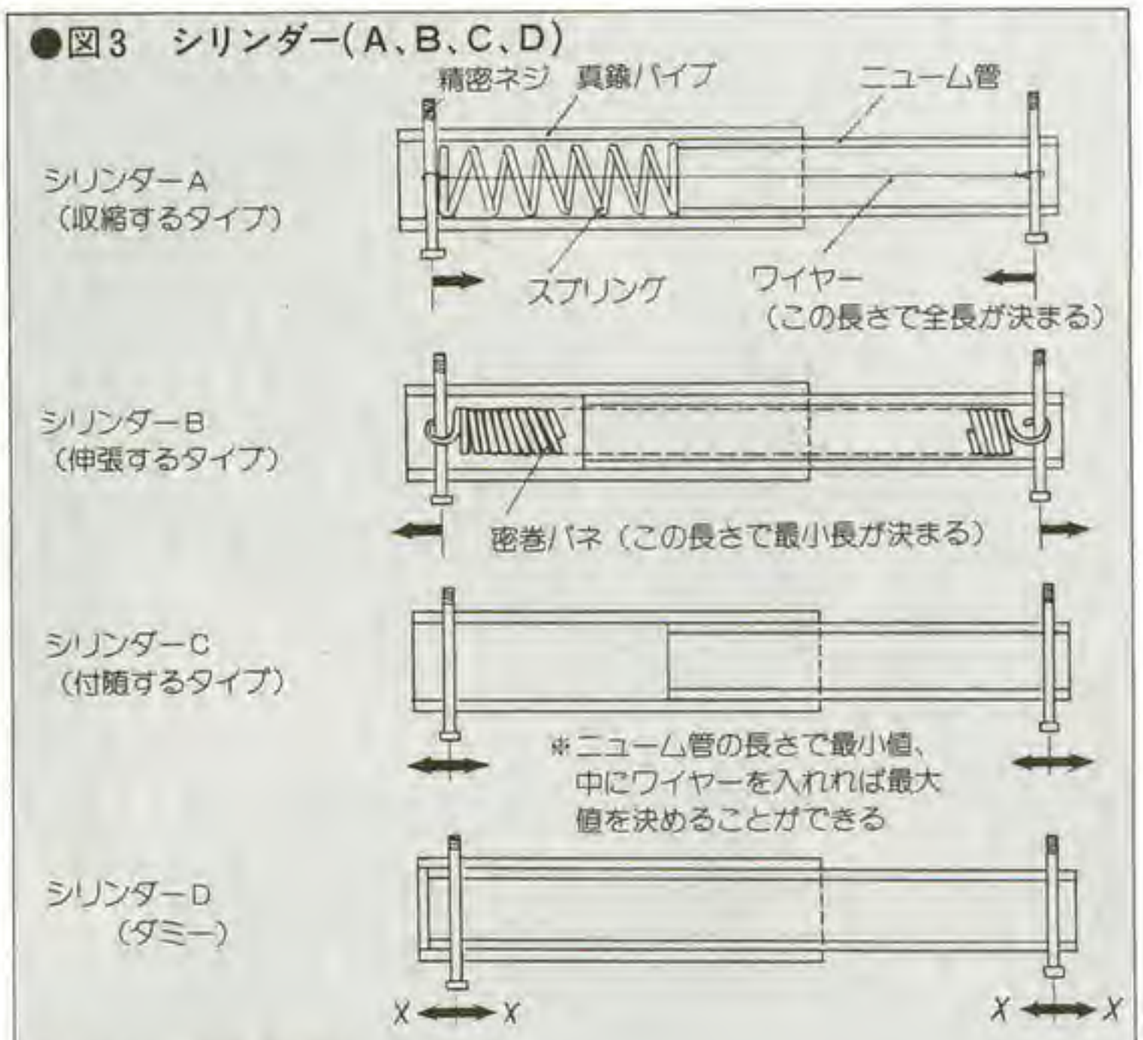
首まわりがいかにもプラモデル然としているので、あご下のみを電車のスカートのように作り、前後に2本ずつダミーシリンダーを付けてます。胴体への接合は、関節パーツの流用で、頭は上下左右に可動です。

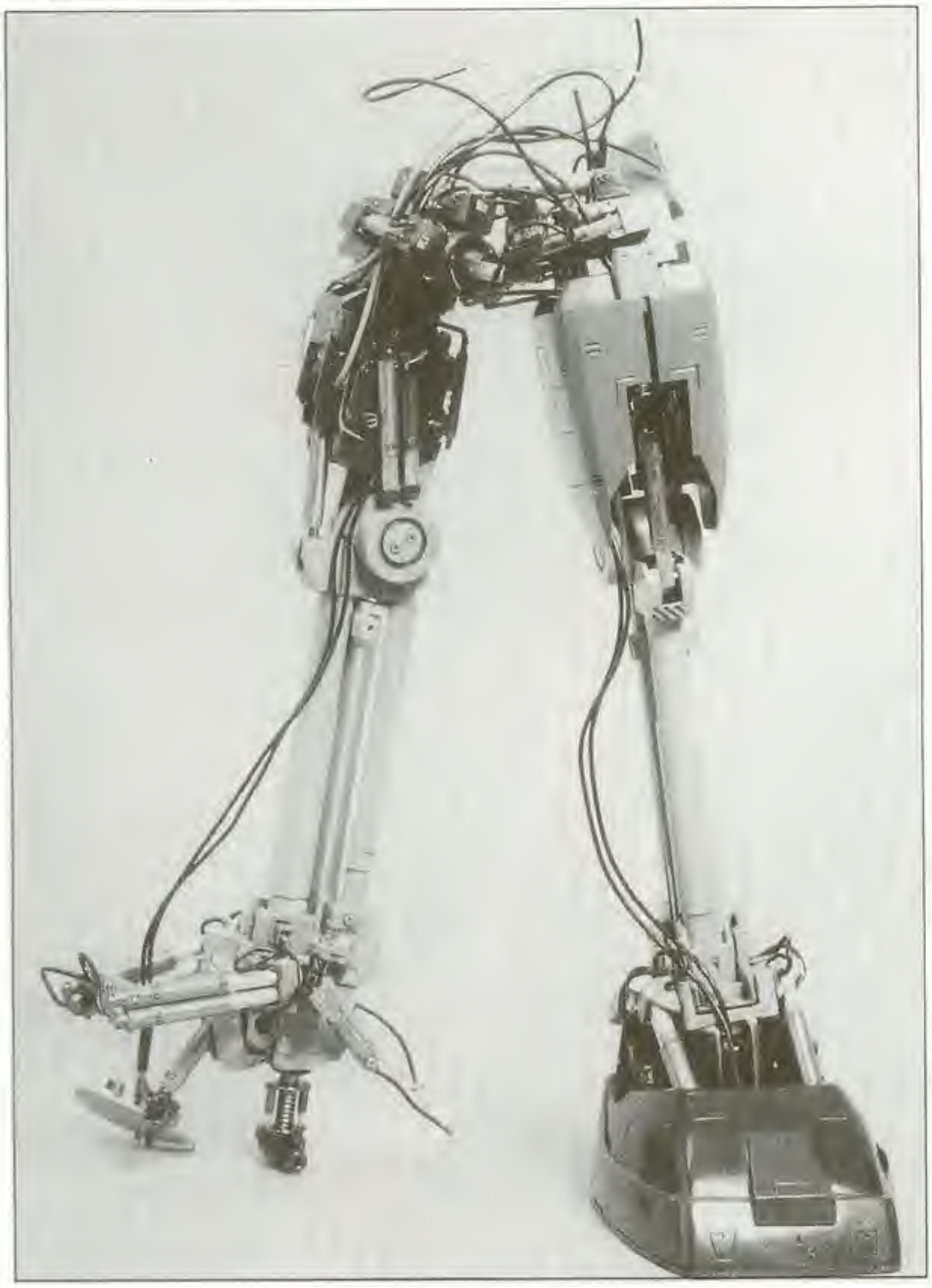
ディテールは、主にお家芸の鉄道模型の部品を使っており、中でも銀河モ

●図2　ひざ間節

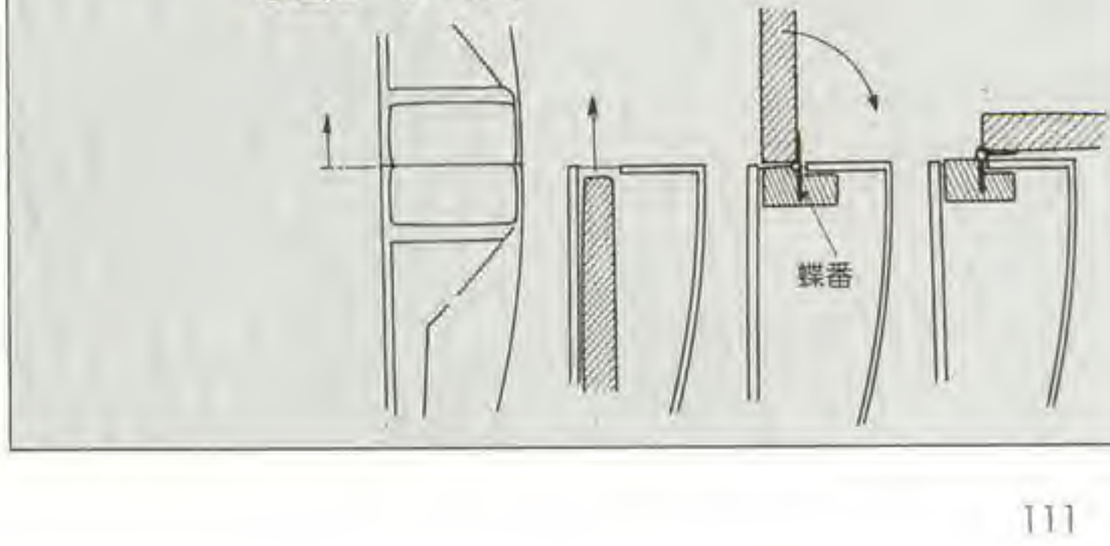


●図3　シリンダー(A、B、C、D)





●図4　胴体の製作



●図5　メガ砲

●図6　シールド

デルという会社から出しているパーツは実に100種類近くあり、エッチング、挽物、プレス、ホワイトメタル、ドロップ製などの様々な素材加工したもので、スケールも1：150といったもので有用なものだと思いますのでお試しのほどを。側面のステップなどは真鍮線(φ0.2㎜)をコ型に曲げたものを通して接着してあり、強度の点では充分なようにしてあります。

腕

肩の上のアーマーは、二本のシリンダーで胴体につながってますが、腕をつけるための胴体内に出ているパーツのためにスペースがとれず、1本はダミーになっています。

腕の部分は大半が自作でして、肩の保持のためのパーツのみキットから流用、それを芯に肩アーマーと腕をつくっています。下腕はプラ板箱組みの各部に欠き取りをし、下部にはシールドとの電気接点を兼ねたジョイント（真鍮パイプ製）を仕込んでます。

手はプラ箱にボールジョイントをつけたもので、アルミパイプ(φ5㎜)をモビルスプリング、半田、ミクロ球といった構成の指をつけたものです。

手首の付根となる腕の中の四角いユニットは、設定ではなんと腕の中で回転している!?といったウソがあり、苦心の末にナナメに引き出して回転させ再び戻すといったギミックにしました。

シールド

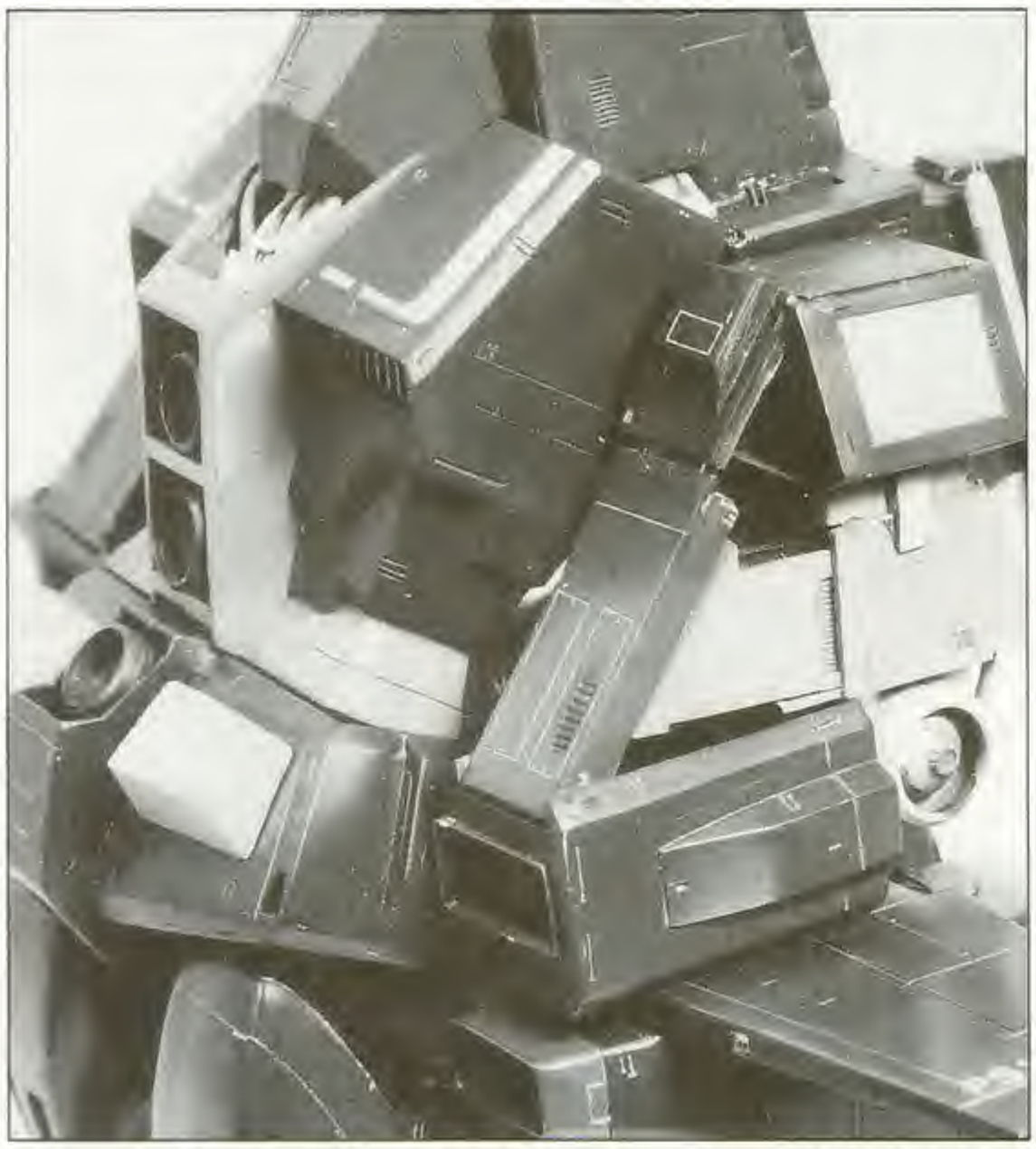
内部に翼を収納する為に、シールドそのものの肉厚を薄くする必要があり、また重量を減らす為にも、バキュームパーツを用いるのは必至といった箇所です。翼はMA時の飛行機的なイメージ(それにしてもちょっとグロですな)から翼端燈や点滅燈を付けます。なお設定では大腿にマウントする様ですが好みにより腕に付くようにしました。そのジョイントは電飾の接点も兼ねています。

仕上げ、塗装

スジ彫り等のほとんどが三角刀によるものでして、（スーパーで売ってる4本300円位のやつ）先に彫りたい部分をカッターで軽く切り付けて、そのあとを彫るというよりなぞるようにして行ないます。

塗装は金属部分にメタルプライマーを吹き、濃いグレーはネービーブルー、ミッドナイトブルーに黒を加えたもので、薄い方はフィールドグレーに黒を加えたもの、赤は下地にグレーを吹いておき明度を落とし、黄色は逆に明るくしてサファリオレンジにて多少変化をつけてやります（写真では分かりませんがグラデーションになっている）最後に全体にクリアーパープル（クリアブルー、レッドを加えたもの）を吹き厚みを出しています。

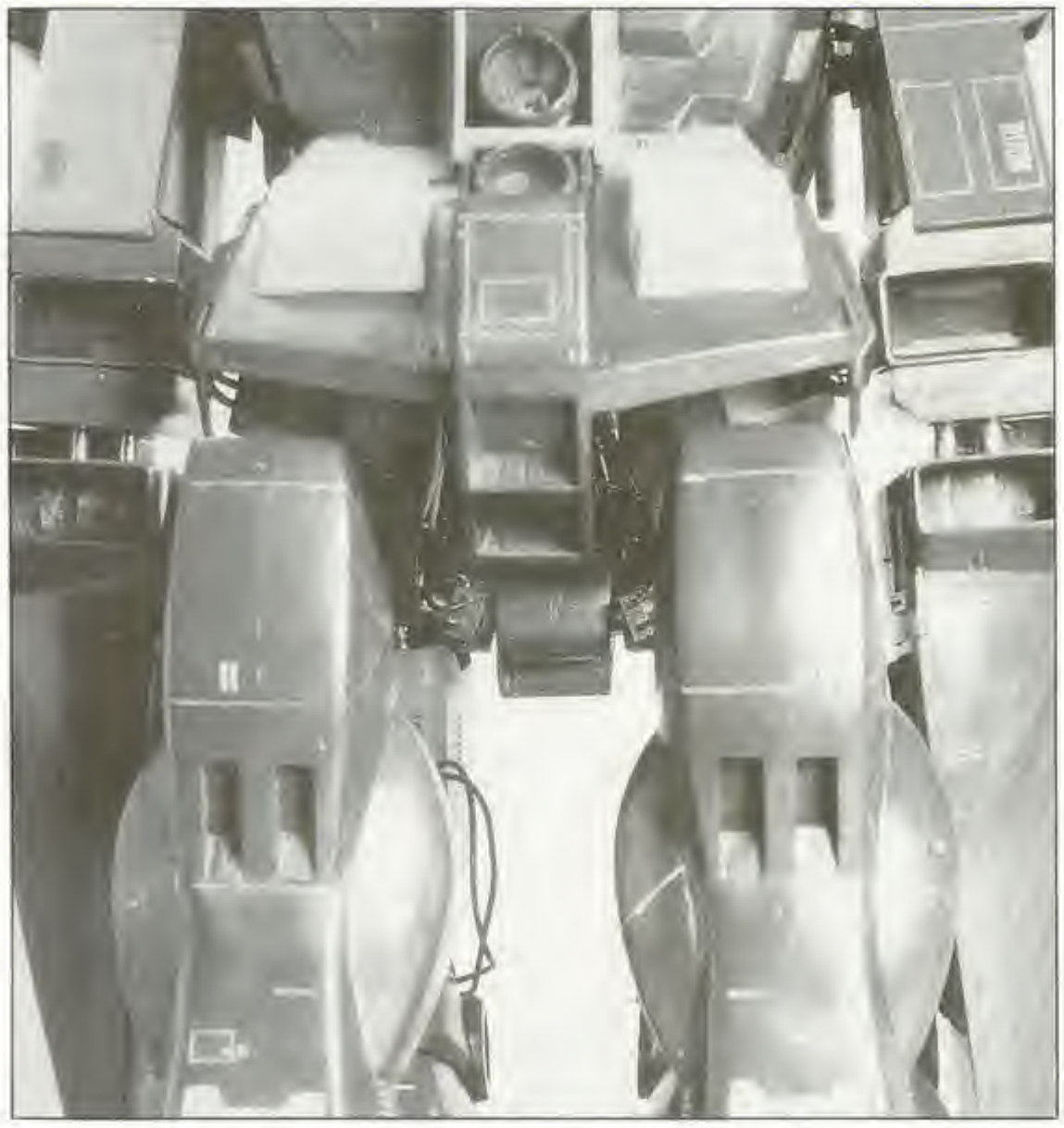
以上ざっと（これでもざっとです）こんなものです。読者の皆さんの中にもサイコガンダムの変形方法について悩んだ人も多いと思いますが、別意見があったら送ってください。では。













大日本絵画　昭和62年発行(毎月1回1日発行)2月現在通巻29巻
昭和60年3月11日第三種郵便物認可

月刊
モデルグラフィックス

怒濤の如く
大躍進!!

Model Graphix

※これは決して2月号の表紙ではありません!



監督／草刈健一　造型／千草巽
超強力スタッフによる超大型連載
スーパーアドベンチャー3Dストーリー
強襲バクライオー

そして、劇場版に向けてまだまだ続く
「機動戦士ガンダム」シリーズ

1984年「重戦機エルガイム」
1985年「機動戦士Zガンダム」
1986年「機動戦士ガンダムZZ」

月刊ニュータイプ連載中
永野護ワールド3D化
"THE FIVE STAR STORIES"

ブレードランナー、ITC作品などをフォロー
SFX PROPRETIES

もちろんスケール物の記事も満載!
A.F.V. MODELING
AERO MODELING
NAVAL AIR POWER SERIES

に加え、「天空の城ラピュタ」でお馴染み
宮崎駿の雑想ノート

等々、バラエティに富んだ充実の一冊!
87年も、買い、だ!!

と、日本サンライズ・リアルロボット作品を
マークし続けてきた月刊モデルグラフィックス。
そして1987年、もちろんお送りいたします。

NEW
DRAGONER
機甲戦記ドラグナー

毎月25日発売!

VISUAL
MONTHLY FOR
EVERY MODELER
580YEN

'87

A.E.U.G. RMS-99B

SCHUTZRUM-DIAS

1:144SCALE/FROM A BANDAI KIT"RICKDIAS"
MODELING BY Yasuyoshi HASEGAWA

SPECIFICATION

■DIMENSIONS
- ●HEIGHT/28.00m
- ●HEAD HEIGHT/18.00m
- ●WEIGHT/32.50t
- ●EQUIPPED/61.30t

■ARMAMENTS
- ●BEAMPISTOL×2
- ●VULCAN PHALANX×2
- ●BEAM CANNON×2
- ●CLEY BAZOOKA







クワトロ・バジーナ大尉が心血を注いで開発したエゥーゴの名機リック・ディアスを基に、火力・出力の増大を企ったのがシュツルム・ディアスである。背部のランダムバインダーを、大型化したグライバインダーに換装し、そのスピードは従来型の2.5倍に達する。これにより一撃離脱型の戦術パターンに適し、その姿は、一年戦争当時の「赤い彗星」を彷彿とさせる。エゥーゴで製造された機体であるが、ザビ家信奉者の一団により奪取され、「隠れジオン派」としてマシュマー・セロの指揮下に入る。指揮官機は一般用と頭部バルカン・ファランクスカバーの形状が異なる。

1：144スケールのリック・ディアス改造によるシュツルム・ディアス。主な改修箇所は、グライバインダーとその取り付けラックであるが、臑前部のアーマーを初め、ボディ各所にも改造が施されている。頭部形状は指揮官用とし、「もし、シャアが搭乗したら…」との思いが込められている。塗装はアクリル系で基本塗装を行ない、エナメル系でウォッシングを施している。MG'85年8月号や「ガンダムウォーズ・プロジェクトZ」に掲載された永野護氏作との比較も興味深いであろう。



AXIS AMX-103

HAMMA-HAMMA

1:144 SCALE BANDAI KIT
MODELING BY Nobuo SUZUKI

SPECIFICATION

■DIMENSIONS
●HEIGHT/24.03m
●HEAD HEIGHT/21.50m
●WEIGHT/40.30t
●EQUIPPED/79.40t

■ARMAMENTS
●TRI-BEAM CANNON×2
●BEAM SABRE



ハマーン・カーンがマシュマー・セロに贈った機体がこのハンマ・ハンマである。両肩・スカートに内蔵されたスラスター、その数ざっと25基以上。機動力のバケモノである事は、その威圧感溢れるシルエットからも想像出来るであろう。左右の腕には3連ビーム砲を内蔵、加えて収縮自在な上腕部を利用したオールレンジ攻撃が可能。又、シールドには強力なメガ粒子砲と機雷投下装置を内蔵している。

ＺＺキットシリーズ中、最もプロポーションに難があるキットをシェイプアップ。新造パーツは極力避け、各部の幅ツメ等で解決している。固定ポーズでダイナミックなシルエットを強調、右腕はオールレンジ攻撃用に改造してある。シールドにモールドされているジオン公国章は、形状・モールド共に甘い為、一度パテ埋めした後に手描き。カラーリングはアニメ本編よりも一段トーンを落としたディープグリーンでまとめ、セミグロスを基調としている。



AXIS AMX-104

R-JARJA

1:144 SCALE/BANDAI KIT
MODELING BY Tomoyuki ARAI

SPECIFICATION

■DIMENSIONS
●HEIGHT/23.55m
●HEAD HEIGHT/20.00m
●WEIGHT/36.40t
●EQUIPPED/67.50t

■ARMAMENT
●BEAM RIFLE(with BAYONET)
●BEAM SWORD







旧ジオン軍のMS-15ギャンをモデルに試作された機体を士官であるキャラ・スーン用に改装したものがR・ジャジャである。上級士官に専用MSを開発することはアクシズ軍では珍しくなく、むしろ実戦経験の豊富なこれらパイロットにとっては、何らかの開発目的により高性機能として試作された機体を好む場合も多い。敵側に機体のデータがない事も試作機を用いる利点でもある。本機の特徴は、肩部に内装された軸を支点として180°の前後回転が可能なバリアブル・シールドで、ミサイルポッド、スラスターの内蔵により攻守を兼ねたものとなっている。専用のビームライフルにはヒート剣を装備、腰のビームサーベルの形状と共に騎士を想わせる外観を程しており、士官クラスのステイタスとなっている。

各部関節、バリアブル・シールドが可動な事に加えて、プロポーションも良い秀れたキットの特徴を損なわない程度ディティールアップを行ない、グロス塗装で仕上げている。





AXIS AMX-008/AMX-008B
GA-ZOWN

1:144 SCALE/BANDAI KIT
MODELING BY Kouichi USHKUBO

SPECIFICATION

■DIMENSIONS
- ●HEIGHT/18.56m
- ●HEAD HEIGHT/18.00m
- ●WEIGHT/31.60t
- ●EQUIPPED/58.20t

■ARMAMENTS
- ●HYPER KNUCKLE BUSTER
- ●MISSILE POD×2 (AMS-06H/18ROUNDS)
- ●BEAM SABRE
- ●80mmVULCAN (800ROUNDS)



アクシズ製可変型モビルスーツの頂点とも言うべきガザdの武装強化発展型がガザeであり、試作機がロールアウトした時点でAMX-008ガ・ゾウムと改称された。大幅な武装強化を開発の主眼としたため、変形システムが再設計され、ミサイルランチャー内蔵型シールドの代わりにウェポンユニットが装備された。このユニットは換装可能であり、超遠距離射撃用ユニットを装備したガンナータイプ等がある。またナックルバスターは速射が可能なタイプを装備している。

⬆⬅1:144 スケールキットを基にして製作したAMX-008B(ガンナータイプ)。ウェポンユニットを新造し、ナックルバスターを左肩に固定する事も可能。後期型のため、頭部も改修している。

➡1:144スケールキットを設定に近づけるべくディテーィルアップ。もちろん可変可能モデルである。脚部シリンダーには金属パーツを使用し、変形時の強度を高めている。





AXIS AMX-107

BAWOO

1:100SCALE/FULL SCRATCHBUILD MODELING BY Yasuyoshi HASEGAWA
1:144SCALE/BANDAI KIT MODELING BY Yoshinobu SHIMA



SPECIFICATION

■DIMENSIONS
- ●HEIGHT/18.50m
- ●HEAD HEIGHT/22.05m
- ●WEIGHT/34.70t
- ●EQUIPPED/67.50t

■ARMAMENTS
- ●GRENADE LAUNCHER×8 (2 ROUNDS)
- ●AMM-06H MISSILE×6
- ●BEAM RIFLE
- ●MEGA CANNON×5
- ●BEAM SABRE×2

◀▼長谷川氏による1:100スケール・スクラッチビルド・モデル。変形機構を考慮せず、百式やZガンダムなどのヒーローメカ的なプロポーションを採り入れて製作している。

▲▶変形・分離合体が可能なキットを、変形機構を損なうことなくディティールアップを施したもの。頭部、胸部、足首を重点的に改修し、バウ・アタッカー変形後のプロポーションにも注意を配っている。

アクシズ軍ではガザシリーズにより早くから可変モビルスーツの開発に着手していたが、これを一段階進めた、可変分離型のMSがバウである。当初は機体を2つに分離させ、それぞれを戦闘攻撃機として運用するコンセプトで開発が進められたが、パイロットが2名必要な事がネックとなり、片方を無線操縦するというアイデアもミノフスキー粒子散布空域での運用に際して疑問視され、開発は中断された。試作機そのものは高いポテンシャルを示しており、従来通り士官専用機として改修が加えられることとなったが、パイロット予定者であったグレミー・トトは、分離可変システムの除去に反対し、バウ・ナッターに無線操縦装置、大型爆弾等の搭載を指示した。加えてメガ砲内蔵シールド、アサルト・ビームライフルを同時に製作させ、バウ・アタッカーは高い運動性と重武装を得ることとなった。バウ・ナッターを長射程のミサイルとすることにより、バウは戦闘・攻撃・爆撃の3つの能力を持つこととなったのである。







背部ブースター・ポッド、ミサイル・ポッドがそれぞれ脱着可能な1：144スケールキットの頭部を新造、腰を屈めた射撃姿勢で固定している。ブースター・ポッドは、その航空機的なフォルムを活かし、機首にファルコン・アイのスペシャルマーキングを施している。劇中とは異なるグレーの塗り分け、ビームキャノン・ポッドなどに工夫が見られる。

アクシズ軍の地球攻略／重歩兵戦用ＭＳガルスＪを後方支援する目的で開発された機体がズサである。重火力のＭＡを小型量産タイプとして設計されたもので格闘戦能力を抑えた代わりに全身にミサイルベイを装備している。背部のブースター・ポッドは地球上での輸送キャリアであり、別のブースターを装着し、宇宙戦用としても対応できる。

AXIS AMX-102
ZSSA

1:144SCALE/BANDAI KIT
MODELING BY Toshiaki HOSHINO



SPECIFICATION

■DIMENSIONS
- ●HEIGHT/15.85m
- ●HEAD HEIGHT/15.00m
- ●HEIGHT(WITH MISSILE POD)/16.94m
- ●HEIGHT(WITH BOOSTER POD)/25.11m
- ●WEIGHT/23.70t
- ●EQUIPPED/74.50t
- ●MISSILE POD WEIGHT/8.20t
- ●BOOSTER POD WEIGHT/26.30t

■ARMAMENTS
- ●MISSILE POD×2 (AMS-02H 4ROUNDS EACH POD)
- ●BOOSTER'S MISSILE POD×2 (AMS-02H 7ROUNDS EACH POD)
- ●AMS-02S MISSILE(44ROUNDS)
- ●BEAM SABRE×2
- ●WIDE BEAM CANNON
- ●30mm VULCAN(800ROUNDS)
- ●ANTI-AIR BEAM CANNON POD







AXIS AMX-101
GALLUSS-J

1:144SCALE/BANDAI KIT
MODELING BY Nobuo SUZUKI, Yasuhiro SUZUKI







SPECIFICATION

■DIMENSIONS
- ●HEIGHT/21.11m
- ●HEAD HEIGHT/19.50m
- ●WEIGHT/52.70t
- ●EQUIPPED/78.30t

■ARMAMENTS
- ●MISSILE POD×2(EACH 2 ROUNDS)
- ●ENERGY GUN
- ●FINGER LAUNCHER (260ROUNDS PER MIN.)

アクシズ軍の量産モビルスーツ・ガザシリーズとは別に、旧ジオン軍の技術者がアクシズに参入後、開発された試作ＭＳがガルスＪである。量産を目的として試作された本機は、旧ジオン系のノウハウを盛り込んだものであり、外観も最多量産機であるザクシリーズに近いものとなった。基本設計終了直前に地球圏より戻った技術者の連邦軍ＭＳのデータを導入、ムーバブル・フレーム、リニア・シート等を加えて再設計した。汎用機の母体として開発されたザクIIが固定兵装を持たないのに対し、運用がジオンとは異なるアクシズでは単独作戦等に投入する必要上から、一機に汎用性を持たせるべく固定兵装（マガジン着脱タイプ・ミサイルポッド、小口径フィンガーランチャー）を搭載の上、外部兵装（エネルギーガン等）を選択することとなった。初めて実戦に使用したのは、巡洋艦エンドラ艦長、マシュマー・セロ。

グリーンに塗装されたガルスＪは、頭部形状を変更、胸部をマラサイのものにコンバートした中隊長カスタムである。フィンガーランチャーをホールドした固定ポーズで製作。ブルーのガルスＪは腕部をザクより換装、ジオンらしさを引き出している。



AXIS AMX-006
GAZA-D

1:144SCALE/BANDAI KIT
MODELING BY Kouichi USHIKUBO, Ken SUZUKI



SPECIFICATION

■DIMENSIONS
- ●HEIGHT/23.66m
- ●HEAD HEIGHT/17.00m
- ●WEIGHT/28.70t
- ●EQUIPPED/68.40t

■ARMAMENTS
- ●MISSILE LAUNCHER×4
- ●BEAM SABRE×2
- ●KNUCKLE BUSTER
- ●BEAM CANNON×2

アクシズ製可変型モビルスーツ、ガザシリーズは、作業用として開発されたガザa、bに次ぎ、戦闘用のガザcに生産は移行された。これは優秀な可変機構と高い生産性が評価されたためだが、量産を急いだために耐久性が劣り、後継機としてこのガザdが開発された。優秀な可変機構に加えて、MA時の推力、MS時の格闘戦能力、火力のアップを目標とした結果、総ての面でガザcを上回る性能を示し、アクシズの最多量産機種として考えられ、その性能を損なう事なく武装強化型のガザeに引き継がれた。

可変機構を完全に再現したキットを、可能な限りディティールアップし、MS形態としてビルドアップ。ミサイルハッチ開閉、ナックルバスター・サイト、モノアイ点灯、指関節可動である。MA形態は鈴木氏によるもので、MA時のみのディティールアップに務めている。



ZION MS-09G/H

DOWADGE

1:100 BANDAI KIT "DOM"/MODELING BY Bond NEJIGASHIRA〔TYPE G〕
Miyuki YOSHIMA〔TYPE H〕
1:144 BANDAI KIT/MODELING BY Bond NEJIGASHIRA〔TYPE G〕

SPECIFICATION

■DIMENSIONS
●HEIGHT／19.30m
●HEAD HEIGHT／18.20m
●WEIGHT／44.20t
●EQUIPPED／87.40t

■ARMAMENTS
●HEAT SABRE
●HEAT TOMAHAWK
●60mmVULCAN X4
(MS-09G:×2)
●BEAM CANNON(FOR MS-09H)
●GIANT BAZOOKA380mmH.E.A.T.
LAUNCHER15ROUNDS／FOR MS-09H)
●WIDE BEAM CANNON





一年戦争に投入されたＭＳの中で、最も陸上機動力の優れていたＭＳ-09ドム。しかし、ドムに問題が無かった訳ではなく、高速ホバリング走行に使用する推進剤の不足を、増槽により補い、頭部にバルカン砲を追加するなどしたものがドワッジである。両肩に大型スラスターを装備し、機動性をより向上させたＨ型も少数ながら存在する。



⬅1:100スケールＧ型。アンテナの大型化、モノアイ点灯等の工夫がなされている。
⬋1:144スケールＧ型。設定に極めて忠実にディティールアップが施されている。
⬇⬊1:100スケールＨ型。1:100ドムを改造し、ビームカノンには若干のアレンジが加えられている。





ZION MS-06D

DESERT ZAKU

1:144 SCALE/BANDAI KIT

MODELING BY Miyuki YOKOSHIMA



SPECIFICATION

■DIMENSIONS

- HEIGHT/19.30m
- HEAD HEIGHT/17.20m
- WEIGHT/44.70t
- EQUIPPED/78.50t

■ARMAMENTS

- 60mmVULCAN
- CRACKER POD (12ROUNDS)
- 100mm PULSE RIFLE (990 ROUNDS)
- 180mm SMART GUN (16 ROUNDS)





ＭＳ-06ザクは用途により様々な派生機を生み、関節部の防塵処理、冷却装置の大型化等の改修を施した砂漠戦用機がＤ型である。ロンメル隊や青の部隊が使用している機体は８年の間に更に改造を加えたもので、脚部推進装置の大型化、プロペラントタンクの増設、胸部装甲強化、コクピットのリニアシート化等が行なわれている。

１：144スケールのキットを青の部隊専用機としてビルドアップし、オリジナル装備を施した。砂漠高速走行用のジェットスキー、右腰にマウントされた180mmスマートガン、左手の100mmパルスライフルがそれである。ジェットスキーは砂漠戦に有効な装備であろうが、スマートガンとパルスライフルに関しては、装備理由が疑問視されている。

KALABA MSK-008

DIJE

1:144 SCALE/BANDAI KIT
MODELING BY Ken'ichi KUSAKARI

SPECIFICATION
■DIMENSIONS
●HEIGHT/23.00m
●HEAD HEIGHT/18.40m
●WEIGHT/33.90t
●EQUIPPED/51.80t
■ARMAMENTS
●BEAM RIFLE
●BEAM HALLBERD
●CLEY BAZOOKA

一年戦争のエースパイロット、アムロ・レイ大尉（当時少尉）がカラバに参入後、専用モビルスーツとして開発されたのが、MSK-008ディジェである。リック・ディアスをベースにカラバで製造されたもので、アムロ専用のカスタムメイドであるため一般のパイロットが乗りこなすのは難しい。外観はリック・ディアスに似ていないが、フレーム構造、コクピット配置(頭部)、火器類の共用等、各所に共通部分を見出す事ができる。背部の大型放熱フィンはブーメランタイプのスローイング・バスターとしても使用可能。

Zガンダムシリーズ中、ベスト3に入る優秀なキットをほぼストレートにビルドアップ。関節部の設計も工夫されており、無理にポーズ固定にする必要もない。右手のハイパーバズーカはガンダムMk.II用のもの、左手のビームライフルは百式用である。



TITANS PMX-002

BORINOK-SAMMAHN

1:144SCALE/FULL SCRATCHBUILD
MODELING BY Tomoyuki ARAI



SPECIFICATION

■DIMENSIONS
●HEIGHT/19.90m
●HEAD HEIGHT/19.90m
●WEIGHT/31.60t
●EQUIPPED/56.20t
■ARMAMENTS
●BEAM SABRE
●BEAM TOMAHAWK
●H.E.A.T.X6





←↓劇中版のデザインを忠実に追いながら、若干のボリュームアレンジを行ない製作された1:144スケールモデル。特にランドセル後部と上方左右のスラスターブロックを大型化する事により、高機動モビルスーツであることを強調している。塗色も、明度・彩度共にアニメ指定色より落とし、加えてグロスとセミグロスの使い方けにより、重厚感を出している。
↑→前回のMG別冊『ガンダムウォーズ・プロジェクトZ』に掲載された、「ボリノークサマーン／近藤和久デザイン版」を1:144スケールでビルドアップしたもの。近藤氏はボリノークサマーンを純粋に偵察用モビルスーツと解釈してデザインしたため、頭部はもちろんの事、肩部、背部にもレーダーを装備している。細かなアンテナも近藤氏の指示通りである。



パプティマス・シロッコの設計により、ジュピトリス内で製造された第4のモビルスーツ。頭部の半球状のレドーム、左腕のセンサーから、本来は偵察／警戒用に開発されたが、シロッコ設計のモビルスーツの特徴である大推力スラスターと各種の兵装により、戦闘に使用された。右腕のシールドにはビームサーベルを内臓しており、着脱双方での使用が可能。各部に付けられたスラスターにより、高い機動性を発揮した。パイロットはサラ・ザビアロフ曹長。

FEDERAL FORCE MRX-009

PSYCO GUNDAM

1:144 SCALE/FULL SCRATCHBUILD
MODELING BY Kouichi USHIKUBO

SPECIFICATION
■DIMENSIONS

MOBILE SUIT MODE
- ●HEIGHT/40.00m
- ●WHIGHT/214.10t
- ●EQUIPPED/388.60t

MOBILE ARMOR MODE
- ●HEIGHT/30.20m
- ●WIDTH/32.40m







■ARMAMENTS
●WIDE MEGA BEAM LAUNCHER×3
●BEAM CANNON×10

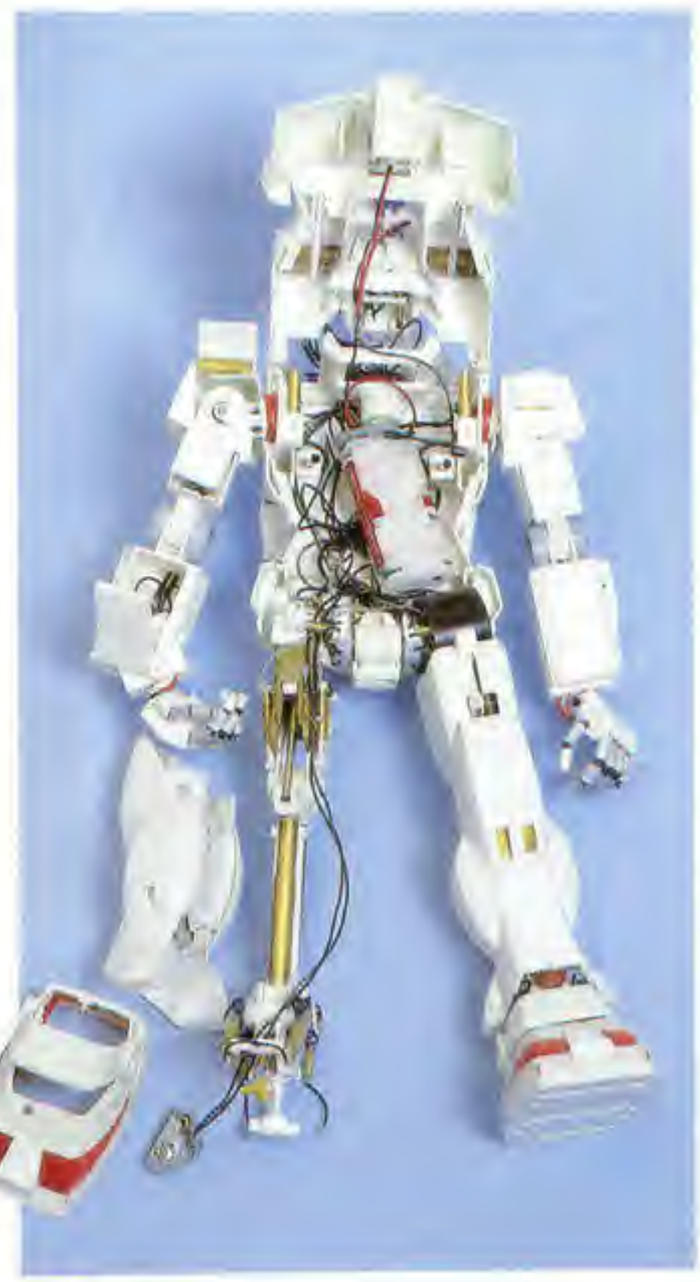


サイコミュ・システムは一年戦争末期、ジオン軍に依って開発され、実戦に用いられたものであるが、終戦と同時に連邦軍に接収された。しかし、日本に設立されたニュータイプ研究所で更に研究が続けられ、連邦独自のサイコミュ兵器として初めて実用となったのが、サイコガンダムである。

サイコガンダムはサイコミュ連動型ＭＳとしては最初にして最大と言われていたジオングを凌ぐサイズであり、しかもミノフスキー・クラフト・システムの搭載により地上で運用出来る最大の人型兵器となった。大小14基のビーム砲を持ち、１人で操作できる火力としてはそれ迄の全てを凌駕している。

誰も実際に変形が可能だとは思わなかったサイコガンダムを１/144で完全変形させてしまった奴がここにいる。牛久保考一のコトだ。30cm近いサイズでギシギシと変形する様を君もこのページの連続写真から想像してほしい。いったい何回仮組みをしたんだ!?　いったい何回パーツのリテイクを出したんだ!?　全く人間とは思えない牛久保考一。正にガンダム地獄。













TITANS PMX-001

PALACE ATHENE

1:144 SCALE/FULL SCRATCHBUILD
MODELING BY Tomoyuki ARAI

SPECIFICATION
■DIMENSIONS
●HEIGHT/21.60m
●HEAD HEIGHT/27.40m
●WHIGHT/65.00t
●EQUIPPED/91.50t

■ARMAMENTS
●TWIN BEAM GUN
●MEGA BEAM CANNON
●WIDE BEAM CANNON
●LONG RANGE MISSILE×8
●SHORT RANGE MISSILE×8



シロッコの設計によりジュピトリスで開発された超重攻撃型モビルスーツ。例によってシロッコは大出力のジェネレーターを搭載し、65ｔもの自重にもかかわらず、機動性は高い。腕にメガビーム砲を２門、肩にメガ拡散ビーム砲４門を固定武装としており、追加兵装としてグレネードランチャー搭載型２連装ビームガン、ミサイル内蔵シールド、８基の長射程ミサイルが用意されている。完成当初はシロッコの乗機であったが、後にレコア・ロンドが搭乗し、エマ・シーンのガンダム Mk. II と死闘を演じた。

キットが発売されるにも拘らず、何を血迷ったか1:144スケールでスクラッチしてしまったのがこのモデル。しかし、悔しさのあまり、設定ともキットとも違うプロポーションを作り出しただけでは飽き足らず、塗装をメタリックにしてしまった新井氏の目立とう精神には拍手を送りたい。しかし、ミサイルを付けなかった理由は明かされていない。





ティターンズ PMX-001

パラス・アテネ

1:144フル・スクラッチビルド

新井智之





▲新井ちゃんの頭部解析。クリアーの皮膜がスコイ!!

▼複雑な形状の足。微かにあるヌンボリはもちろんフリーハント



おやっとーして今ごろパラスアテネなんかつくったんだろー？　と、思われたのではないでしょーか。実はこれ、一年の11月ごろつくったものなんです。（プロジェクトZにまにあわんかったのです）いわば、受験生最終モビルスーツといったところです。（まったく高一のこの時期にこんなことをしていたとは……）このパラスアテネ、MGにはのりませんでしたが、夏の展示会にはちゃっかりケースの中にいたんです。（見た人もるいと思います）遊びに来てた島根の友人H氏は、これをキットと思ってしまったよーですがフルスクラッチであります。（H君元気？）まだこのころは未熟ものだったので、へぼくて、ほさくて、おそいと思いますが、まあそれは受験生の欲求不満が立体化したものと思って見てください。

製作　足

たしかキャスト取りしてます。これで作業時間の短縮をはかったわけです。（お金はかかったけど）原型はエポキシパテです。

胴

胸はオーシェの胸をベースにエポパテ、ポリパテをつかってできています。えりはエポパテです。腹部のシャベラは、一面をつくって、キャスト取りしたもの四枚を使っています。腰はエポパテのかたまりで、腰アーマーは上面につくったハンブラビの肩のように、むりやりまるめた0.3のプラ板にエポパテをもってつくっています。（何でヒートプレスをしなかったか疑問である）

肩

ここもキャスト取りしています。まるい部分の原形は、エポパテです。他はプラ板のはり合わせです。

腕

ここもキャスト取り。原型はエポパテです。手は何かのキットから流用しました。

頭

エポパテ。（エポパテばっかし）

背

プラ板のはり合わせです。

その他

ビームライフルは、プラパイプ、プラ板、スピリッツのランチャーなどで構成されています。シールドはつかいきった（ヒースコシの）ボンベの1をヘンチでひっぱがしヒートプレス。シールド中央は、ボンベの底にパリヤーコートをぬってキャストを流し込んだものを加工。背中のバインダーは、プラ板のはり合わせです。

塗装

メタリックです。まずシルバーをふきつけ、クリヤーブルー＋イエローをふきつけます。表面をコンパウンドでみがいてつるつるひかひかにします。イエローの部分は、エナメルのホワイト＋イエローです。

▼ノズルはこんな感じ。あの新井ディテールの影はまだ見られない。



カラバ MSK-008

ディジェ

1:144スケール・キット

草刈健一

さてディジェでありますが、これはキットの出来がひじょ――に良い。ディティール、プロポーションともに、このクラスのキットとしては特A物です。ストレートに組み上げたとしても立派にディジェとなるでしょう。そこで今回は楽をする意味も含め、ワンパターンのポーズ固定で製作することとしました。キットの改修点は、キットの弱点とも言える、スリット等のイメージアップを中心に作業を進めました。

製作

胸のインテーク、左右足首のスリットは一度くり抜いて、0.5 ミリのプラ板を使って表現。頭部左右に位置するバルカン砲は、1.2 ミリのピンバイスで穴であけてやり、同時にエネルギーパイプをカットし、M・Sに交換してやります。これはイメージアップに加え、首も可動となります。

太もも後ろのパイプも同じようにM・Sと交換します。ただしインスト通りにではなく、ヒザ裏のつけ位置を設定画にあわせてやります。太め(1.3～1.4ミリ程度) のピンバイスで簡単に改修可能です。もちろんM・Sですので可動にも支障ありません。わきの下のモールドは今一甘いので、彫刻力を使って気持程度彫りこんでみました。

ポーズ

あとはポーズです。今回も十八番、どっしりと腰を落としたポーズにしてみました。スカートの端に太ももがあたるので、スカート前面、側面をライン に沿ってカットし、ポーズ決定後に接着してやります。ポーズがワンパターンなだけに何か変わったことをしようと考えあぐねた末、二挺拳銃？が良いのではと、モーローとした頭で思いつき、ビームライフルに加え、ガンダムMkII用ハイパーバズーカを持たせる事にしました。ウェポンラックにはクレイバズーカを装備させ重武装タイプであります。

塗装

基本カラーは、ルマングリーン、インディブルー、白を混色したものを使いシャインレッド、ネービーブルー、黄橙色、黒にて塗りわけました。

▼左手は旧式のビームライフル改造、右手はガンダムMk.IIのもの。



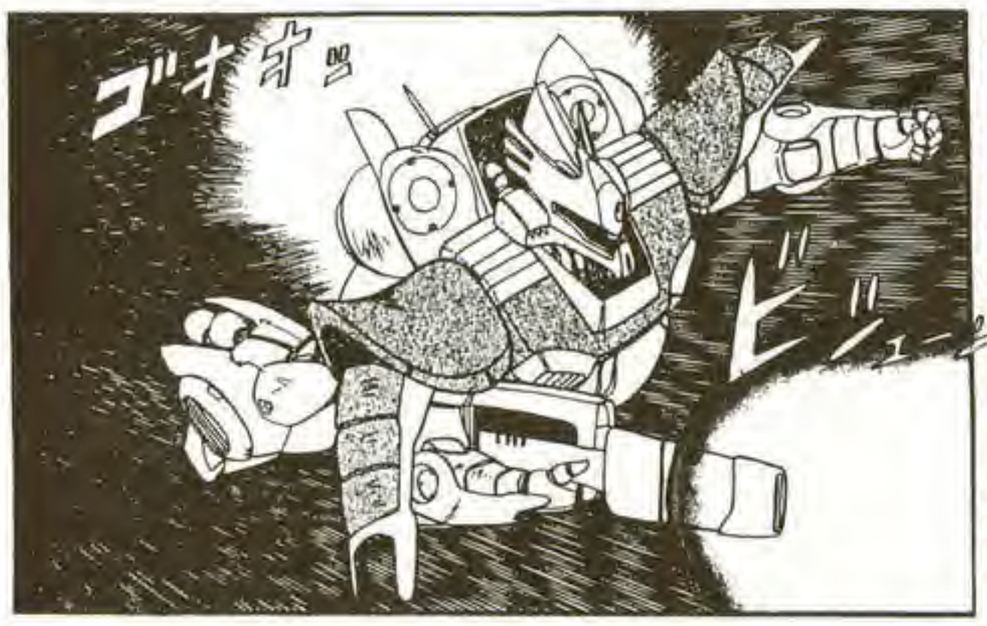
▼スカート切り離し、及びモビルスプリングへの付け換えだけでこのとうり。良いキットである。



▶足首の丸いスリットはポイントになるのでプラ板で作ってやる。

●ディジェの姉妹機!?
"チャイカ"

近藤和久氏描くところの漫画版「機動戦士Zガンダム」(講談社刊) に登場する、アクシズの量産型MS・チャイカは、ディジェにソックリ。元々ディジェはアクシズの量産型MSとして描かれた物で（見ての通り、ゲルググの後継機と思われるシルエットノ）近藤氏はガザCの代わりにこのチャイカを登場させた。確かにカラバのアムロ・レイ機というよりは、ジオンのMSとして登場した方が納得のいくデザインだろう。





▲▶講談社刊「機動戦士Zガンダム」第2・3刊より



Born to be wild again

～野武士・ふたたび～



ストーリー　高橋昌也
イラストレーション　近藤和久
(講談社刊 KCコミックス「機動戦士ガンダム・MS戦記」より)

Prefare——ロース大佐、ニックとマイケル、総ての帰還兵、そしてジョン・スタージェスに——

「1年戦争」終結。地球連邦にとっても、ジオン公国にとっても、あまりにもつらい戦争は終わりを告げた。

終戦直後、公式記録の消滅により、勝利者――地球連邦――の追求を逃れた元ジオン軍兵士の数は定かではない。

特に地球上のアフリカ大陸はダカールに連邦議会、キリマンジャロ山に軍事施設を控えていたとは言え、旧世紀から宇宙世紀へと移行しても開発が遅れており、又、自然保護の観点から未開の地域が多く、それらの地域は連邦の目が届かぬ為に逃亡ジオン兵達の絶好の潜伏地となった。

逃亡ジオン兵の中でも職業軍人であった者達は、潜伏中の淡々とした市民生活に耐えきれず、再び自らの「戦場」を求め無法者化して行った。

彼等の専門技術は「戦闘」。平時には無用の長物。

無法者達は呼び合い、いくつかの掠奪者集団を形成して行った。

自らの欲求のおもむくままに破壊と掠奪を繰り返す彼等を、人々は「野盗」と呼んで恐れた……。

陽炎の立つ中、1台の大型ホバートラックがうなりを上げ、砂塵を巻き上げながら疾走して行く。

「ブレーカー19からセンターへ。あと1時間程でカリフの村へ到着する」

無線器で通話中でも、強烈な陽光を遮る為のサングラスの奥の瞳は行く手を凝視している。

「センターからブレーカー19。ベイカー、帰りはスッ飛ばして来いよ。御褒美のビールがなくなっちまうぞ。オーバー」。

「人工物の冷えてない奴だったら願い下げだね、オーバー」。

男は苦笑したが、ヒゲだらけの顔からは恐らく表情を読みとる事は不可能だっただろう。

運転席に持ち込まれたカセットテープレコーダーから流れてくる音楽――誰かが、それはカントリー&ウエスタンという、クラシック・ミュージックだと彼に教えてくれた事が有る。彼の最も気に入っている音楽だ――とエンジンの振動音以外には防音処理された運転席に聞こえてくる音は無かった。

彼の名はベイカー。

この名前は本名であって本名ではなかった。「1年戦争」の時、彼はジオン軍兵士としてオデッサの戦いに従軍したらしいが重傷を負い、連邦軍の捕虜となって野戦病院で目を覚ました時には、それ以前の記憶を失っていたのだ。

彼を治療した連邦軍の軍医が、ちぎれかかった軍服――パイロットスーツだった――のタグに残っていた「BA」という縫いとりから彼に与えたのがベイカーという名だった。

今、彼は地球連邦政府の地球復興事業団に関係する民間企業「マルバツ運輸」で運転手として働いていた。今日の積み荷はアフリカ中西部にある、これと言って取り得の無い小村の村民達の日常生活物資だ。終戦から8年。毎日毎日、単調な繰り返しだが、彼はこの仕事が気に入っていたし、かつて自分が何者だったのかは、もう、どうでも良かった……。

「悪いね！全部頂きだ」

「畜生め……」

「フルハウスとフラッシュじゃ、どっちが強いかは分かってるだろう？」

男は汚れたテーブルの上に無雑作に積み上げられた紙幣をすくい取ると、白いサマースーツのズボンに突っ込む。

「おい、どうしてハートのクイーンが2枚も有るんだ!?」

札をポケットに突っ込み、軽食堂から足早に出て行こうとした男の肩に、勝負に負けた大男の熊のような手がつかみかかった

「じゃあ、何でスペードのスートが26枚も有ったのかね？フラッシュは508分の1、ストレートフラッシュは65000分の1の確率だ。普通ならね」

男は熊のような手を、その痩身からは信じられないほど逞しい腕で、肩からふりほどくと大男に面し、肩をすくめて見せた。

「私がもし、今日はものすごくツキが有っても、これ以上はお前さんとゲームは出来ないね。お前さんは物理的手段で自分のツキを良くしたんだ。こっちも、ほんのわずかに、お前さんと同じ方法でツキを良くしてもらわなきゃあ、フェアじゃない。そうだろう？」

大男の顔は怒りで見る見る赤くなり、遂に行動に移らせた。

「野郎――っ！」

熊男の鉄拳が痩せた男の顔面めがけて飛び、誰もが次の瞬間には痩せっぽちか軽食堂の壁に吹き飛ばされる光景を思い浮かべた。

しかし――

床に崩折れたのは熊男の方だった。もし、居合わせた客の中に、格闘技の知識の有る者が居たなら、痩せた男の円を基本とする身のこなしと大男の下腹に強烈なダメージを与えた右脚の動きから、彼が何らかの流派の中国武術の使い手である事が分かっただろう。

「失礼」

痩せた男は軽食堂の扉を優雅な身のこなしで押し開け、外に停まった4輪駆動車の助手席へすべり込んだ。

「また、やっちまったんですか？」

運転席で人造肉のホットドッグにかぶりついていた赤毛の男が、うんざりしながら言った。

「ああ。さて、と。そろそろ車を出さんと、恐いお兄さんのお友達が来そうだぞ」

痩身の男はポケットから札束を取り出し、数え始めた。

「これも生活の為。どこを探したって我々のような風頼坊に、まともな職が見つかる訳が無いんだからね、軍曹」。

「昔話はよしときましょうぜ、中尉。あんたの言うまともな職ってのは理想が高過ぎるんだ」

赤毛はホットドッグを口にくわえたまま車を発車させた。背中に店の主人と熊男の仲間の罵声をうけ、車はスタンバランカの町の郊外へ向かう。

痩身の男、バム・ヤン元中尉。通称「白狐」。赤毛の男、ロス・コワルスキー元軍曹。通称「舞踏熊」。

「1年戦争」当時、彼等のモビルスーツによるフォーメーション攻撃は、「白い奇跡」と呼ばれ連邦軍を恐怖させた。現在、無職……。

「バカヤロ――ッ、クレーンを上げ過ぎなんだよっ！」

かつての戦闘巨人、ザクの上半身とマゼラアタック戦車の車体を合体させた作業用モビルスーツ「ザクタンク」は、背部の大型クレーンで建築資材を車体に載せようとしていた。

「そやかて大将、コイツもお、よう動かんのですわ。8年も使とったらどんなモンでも壊れますよってなぁ……」。

車体上でクレーン操作の指示をしている、いかにも土建屋のおっさん然とした男に、クレーンの操作をしていた小肥りの若い男が答えた。

「又、ウインチの故障か、クソッタレ!!」

「おっさん、もう昼だぜ。メシにしようや」

ザクタンクのコクピットから、大きなマグカップを人指し指に引っかけてブラブラさせながら、筋肉隆々とした男が下りてきた。

クレーン室の男も茶色い箱を3つ抱えて車台上に下りて来る。3人の男は車座になって座り、各自、茶色い箱から食品の入った容器を取り出すと食事を始めた。いつの世でも建築現場の光景は変わらない。

「考えてみりゃあ、もう8年もこんなメシ食ってたんだなぁ」

おっさん、ことアンリ・デュバル元少尉は配給品のハムエッグの空き容器を茶色いボール紙の箱に戻しながら言った。彼等の食べているのは「1年戦争」時の戦時食の余剰品だ。

「正確には9年だ。『1年戦争』の時にもコイツだったからな。まぁ、連邦のも、ジオンのも、不味いことに変わりは無えけど」

ヤノット・スターノ元軍曹、通称「幸運のスターノ」は顔をしかめて見せた。

「何が悲しゅうて、8年間も土建屋のマネゴトせんとあかんのかなぁ。ドンパチやっとった頃が懐かしわ」

ゴーギャン・アシヤ元曹長は空を仰いでため息をついた。

3人の元ジオン兵は「1年戦争」終結後の敗残兵狩りでつかまり、3年間の強制労働に従事、その後も宇宙へ戻らず現在まで連邦政府の地球復興事業団で建設作業に従事していた。いわゆる「日傭い」なのだが地球復興事業が一段落ついたこの御時世に、仕事が有るだけ他の者よりマシだった。

「あれぇ。ドダイちゃうか？」

空を仰いでいたアシヤが頓狂な声を上げた。

一同が見上げると地面ギリギリの高さに黒い物体が十ほど浮かんでいた。

黒い物体は次第に近づき、その輪郭をはっきりさせてくる。

四角い物体の上に人型が2つづつ。それはモビルスーツだと知れた。

「ティターンズとかエウーゴとか言う奴等のケンカはもう終わったんだろ。連邦の敗残兵狩りって訳でも無いし……。演習か何か――」。

スターノが言い終わらぬうちに上空のベースジャバーの前方から白い発射煙が上がった。

「ミサイルだ！」

3人は食器を投げ捨て、車台から飛び降りる。その間に謎のモビルスーツ集団から発射された数発のミサイルが至近距離に着弾した。

「ひぇっ、実弾だぜ！」

「ムチャクチャやがな」

無様に地面に着地した3人はザクタンクの車台の下に飛び込んで身を伏せた。

上空を2機、3機とベースジャバーが通過する。

そのうちの1機がカリフの村の上空に紙切れをバラまいた。

アシヤはザクタンクの車台の下から身をかがめて飛び出し、地面に落ちた紙を数枚拾って戻って来た。

その紙はトランプのカードだった。スペードのエースだが、普通のカードと異なり、中央の大きなスペードの中に不気味なドクロの絵が白で描かれていた。裏にはカードの左下から右上にかけての対角線上に――Obedience or Genocide？　(服従か皆殺しか)と毒々しい書体で書かれている。

「"死のカード"だ！」

デュバルはアシヤの持ち帰ったカードを見て言った。

アシヤとスターノはデュバルとカードを怪訝な顔で見た。

「アフリカ戦線で良く使われた予告状だよ。お前らはヨーロッパだったから知らなくて当然だ。相手をビビらせて予告通りに徹底的に叩く！連邦軍第1機動騎兵師団のやり口だ……」

「じゃあ、やっぱり敗残兵狩りか？」

「軍隊ちゃうわ。あないなバラバラのMSの部隊は」。

「すると……」。

3人は互いに顔を見合わせ、互いの見解を口にした。

「バンディッツ!!」

「ヤバイぞ、こりゃあ」

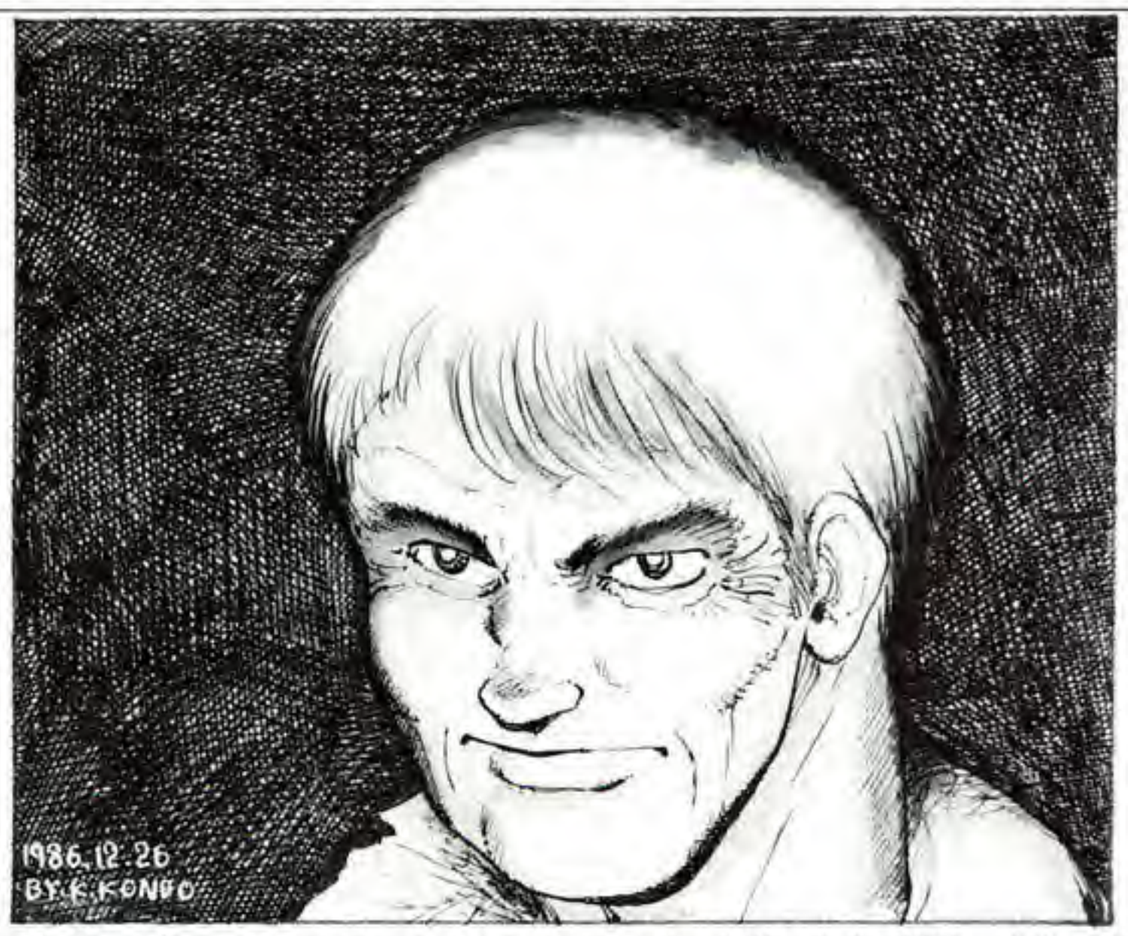
「早いとこズラかった方が良いな」。

3人の元ジオン兵はベースジャバーの編隊が飛び去るのを見届けると、車台の下からはい出て小型のホバートラックへと駆けだして行った……。

カリフの村を目指してホバートラックを走らせていたベイカーは村から立ち昇る黒煙と、その回りを乱舞する黒点を目にしていた。
「んっ？」
見覚えが有るが思い出せない、妙な光景だ。無理に思い出そうとするベイカーの頭の中を強烈なフラッシュが駆けめぐり、まるで誰かに脳みそを両手でわしづかみにされて振り回されているような頭痛と胃を口からつかみ出されるような猛烈な吐き気が襲ってきた。
ベイカーは脂汗を流しながら苦痛に耐え、思いきりブレーキペダルを踏み込む。トラックは巨体をきしませ急停止し、着地した。モウッと砂煙が上がる。ベイカーは運転席から転がり出て、両腕で頭を抱え込むようにうずくまった。
グオゥッ――
ベイカーの頭上に熱風を叩きつけ、1機のベースジャバーが通過する。そのベースジャバーからモビルスーツが降下した。
ズゥーンという鋼鉄の着地音に顔を上げたベイカーの前に、巨人が立ち、彼に巨大な砲口を向けている。
ジムキャノン、と呼ばれていた機体だ。特徴的な右肩のキャノン砲は無く、代わりに右手にザクマシンガンを携えている。
「お前がドライバーか!?」
スピーカーを通したくぐもった声がベイカーに尋ねた。
意外とカン高いな、と思いながらベイカーはノロノロと立ち上がり、「そうだ」と応えた。
連邦の、白い、モビル、スーツ。
断片的な記憶が交錯した。知っている……？
「コンテナの中は生活物資だな？我々は第1コマンド部隊である。戦時法により、この物資は軍が徴発するっ！」
ベイカーの返答も待たず、そのMSはコンテナを近くに着陸したベースジャバーへ積み込んで行く。
「〝軍〟だって!? 一体どこの……。戦争は終わったはずだ！」
着陸したベースジャバーから降りたもう1機のMS――ハイザック――がベイカーの至近距離へ、マシンガンを1発放った。
「終わっちゃいねぇんだよ！俺達のはな！」
ヤケクソ気味のスピーカーの声が、爆風で吹き飛ばされるベイカーの耳に響いた――。

ハウンズマン、マーカー、ブラウンモーデル、ナウマン……。逝ってしまったのか？俺の責任……。責任？
モビルスーツ？ザク、そうだ、ザクだ。白……、白い奴！パワーが違う、やめろ。大尉？、バルク、バルクは俺の名前だ。ベイカーじゃない。やめろ、射つな、射つなっ、直撃？そんな？
「射つな――っ!!」

最後の意識が言葉になり、混濁の中から抜け出した時、元ジオン軍第1機動歩兵師団第1大隊B中隊長、ブルーノ・バルク大尉は欠落した過去を取り戻した。
「大分うなされていたが、生命に別状は無いようだな」
バルクは小型ホバートラックの荷台に寝かされていたのが分かった。彼の目の前に腕組みをして屈強そうな男が座っている
「オデッサとかザクとか寝言を言ってたが、同類らしいな」
「あんたは？」
「デュバル。おっさんと呼ばれているが、おたくよりは若いだろう。地球侵攻軍アフリカ派遣部隊所属だった。最終階級は少尉だ」
「私はバルク。宇宙屋だったがオデッサ戦の時に補充部隊で降りた。最終階級は大尉」
元戦士は互いに手を差し出して握手を交わした。
「光栄だな。こんな所で会えるとは。ルウム戦役の時には1人で3隻も沈めたそうじゃないか」
デュバルは微笑んだ
「昔の話はやめよう。それより俺はどうして……」
「あんたはよくよく運が良い。野盗に襲われたんだよ。俺達が通りかかったら大型トラックの残骸が転がってて、その傍にあんたがノビてたんだ」
「野盗だって？」
「ああ、未だに戦争ゴッコやってる連中だ。ゴッコなんて可愛いもんじゃ無え。自分達の言う事を聞か無え無抵抗の市民を皆殺しにして楽しんでる。可哀相に、俺が知ってるだけで2つの村と1つの町が全滅だよ」
デュバルは吐き捨てるように言った。
「第1コマンドとか何とか名乗っていたが……」
「名前なんて何とでも付けられる。〝正義の志士〟とか〝反連邦主義同盟〟とか〝フェダーイン〟なんてのも有る。最近じゃ、原住民の連中が自衛の為とか言って中古のMSで暴れているのもいるぜ。おまけにアフリカ独立運動とか言って赤やら青やらのMSの集団が暴れている。まぁ、こいつらは野盗とは違うがね」
「連邦軍はどうしたんだ？」
「ティターンズとエウーゴのケンカで疲弊してて身動きが取れねぇ。アクシズに逃げた連中が動き出して、又、地球とドンパチおっ始めようって時に、たかがアフリカの強盗ごときに大切な兵力は裂けねえんだ」
「冗談じゃねえよ、まったく！」
運転席のスターノが荷台を振り返って言った。
「奴はスターノ元軍曹。助手席の奴はアシヤ元曹長。2人共、今の俺の部下って事になる」
紹介された2人はバルクに軽く頭を下げた。



「大将、戦争はしまいになったんやから、階級は無しでっせ。ただ、わてらは大将にくっついてれば食いっぱぐれ無いから一緒にいるだけや」
「親分って事に変わりは無えだろうが！」
バルクはデュバルとアシヤのかけ合いを聞いて、久しぶりに笑った気がした。
ホバートラックは一路、スタンバランガの町を目指す――

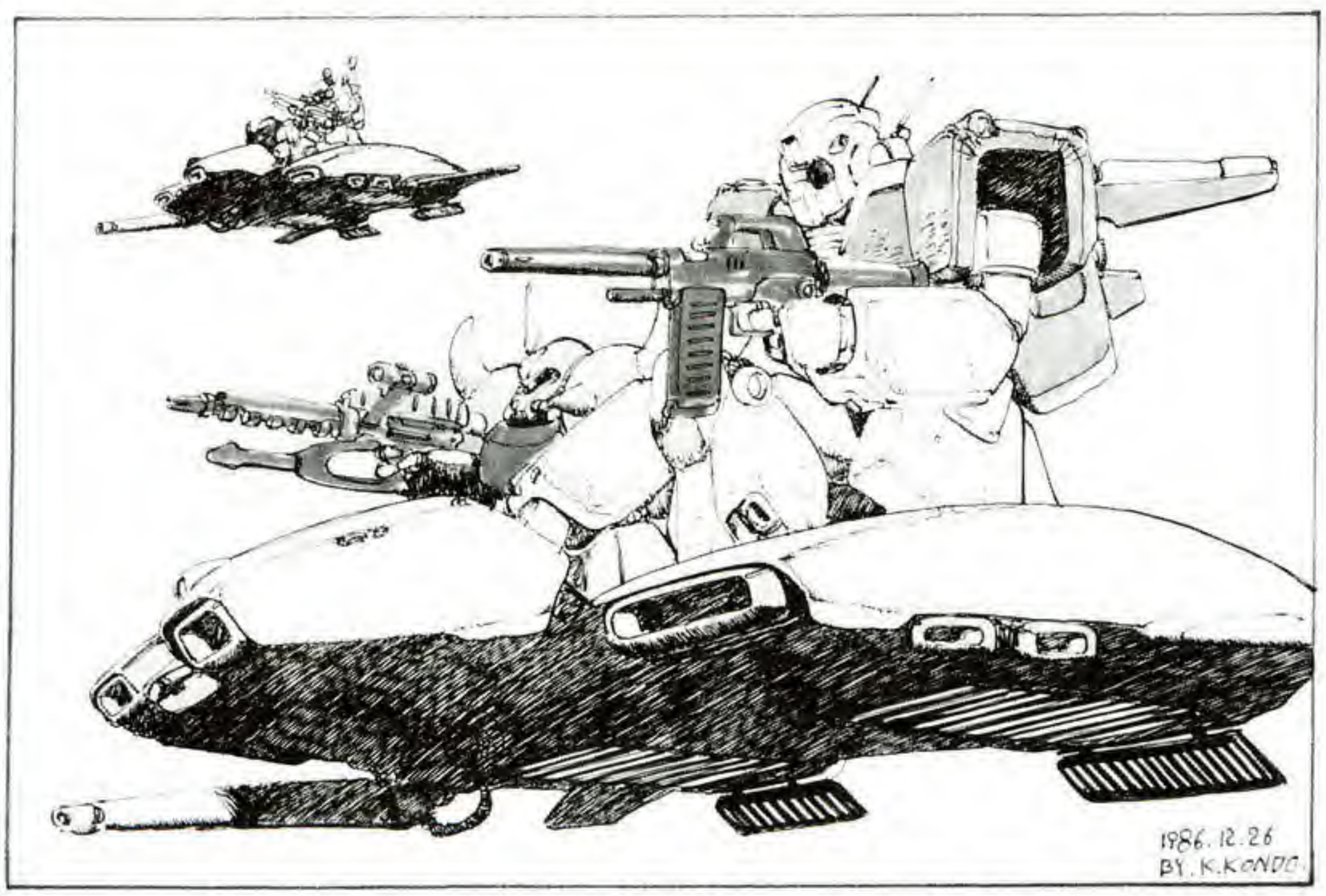
「こりゃあ形勢が悪いや」
「冷静に対処しようじゃないかね、軍曹？」
ヤンとコワルスキーは町外れの宿屋のロビーで10人程の男に囲まれていた。ヤンにポーカーで負けた大男が一同の首領だ。男達の中には銃を持っている者もいる。
「ヤンさんよ。あんただけは俺の手で殺してやる。この前のお礼にな」
熊のような男はニヤニヤと下卑た笑いを浮かべ、組み合わせた両手の関節をボキボキと鳴らした。
壁を背にした2人は互いに顔を見合わせる。
「軍曹、F4PG」
ヤンはコワルスキーに短く言った。
「ラジャー」
コワルスキーが応えた。
「何を企んで――」
大男が言う間も無く、ヤンとコワルスキーはサッと分かれ、まず、男達の中でも銃を持っている者の銃を蹴り飛ばし、踊るように次々と男達に手刀と蹴りを与えて行った。男達がダメージから立ち直った時、2人はすでに大男の後に回り込み、コワルスキーは大男を羽交い締めにし、ヤンは拾った銃を大男のこめかみに突きつけていた。
「諸君。武器を捨てて家へ帰るんだ。お遊びはおしまいだ」
ヤンが宣言すると男達は自分達の首領の顔を見た。
「元兵隊さんは人殺しはお手のものでね」
コワルスキーが低い声で言うと、ヤンはすかさず銃をコッキングした。

カチッと乾いた音が響く。大男の顔に冷汗が浮かんだ。
「わ、わかった。お前達は家に帰れ」
大男が言うと、手下共は銃やブラックジャックを床に投げ捨て、大男の顔に軽蔑の眼差しを向けながらゾロゾロとロビーから出て行った。
コワルスキーは大男を羽交い締めから外す。
「畜生……」
「痛い目に合わんうちに帰るんだな」
ヤンはそう言って銃の引き金を引いた。
バスッ――
大男の足元に銃弾がメリ込み、空薬莢が宙に飛んだ。
大男はひゃっと声を上げ、脱兎の如く宿屋のドアへ駆け出した。
「少しは懲りただろう」
ヤンはコワルスキーにいたずらっぽいウインクを送った。
「F4PG。フォーメーション4、銃手排除優先――だったな」
ロビーのソファーから1人の男が立ち上がると、彼等に向き直った。2人共、その男に見覚えは有ったが宿泊客の1人というくらいの認識しか無い。もちろん口もきいた事は無かった。
「ほう、良く知っているな。君は――」
ヤンは片方の眉を上げた、2人共、この男に対しての警戒心を強めた。ヤンは手にした銃を手首の力を抜いて銃口を下げはしているものの、銃身の延長線は、その男をしっかり狙っている。長時間の銃の保持にはこうした方が良い事を知っているのはやはりプロだ。
「安心してくれ。私は連邦政府の者ではない。君達の仲間、いや仲間だった者だ。戦争は終わったからな。私はバルク元大尉だ」
「一体何の用なんだ？まさか、かつての作戦符丁を聞いたんで懐かしくなって同窓会でもやろうってんじゃないだろうな」
コワルスキーが小馬鹿にしたように言う。
「それも有るな。〝白狐〟に〝無踊熊〟。〝白い奇跡〟コンビにこんな所で会えるとは驚いたよ。正直言って、この宿

屋で君達を見た時、私は自分の目を疑ったよ。そこでだ」。
バルクは一度、言葉を切った。
「率直に言おう。君達をスカウトしたい」。
ヤンとコワルスキーは顔を見合わせた。
「我々の必要な仕事とは何かね？」
「"戦争"だ」
ヒューッとコワルスキーは口笛を鳴らす。
「野盗に入れってのなら御免だね」。
「その逆だ。蛮賊どもを退治する」。
「正気か？頭数そろえたところで武器はどうするんだ？それに我々の報酬は高いぞ」
ヤンがきき返す。
「心配は無い。ちゃんと用意する。それに、今のケンカで君達もこの町にいづらくなるんじゃないのか？まさか毎日毎日、あの連中と命のやりとりをするつもりでもないだろう。ギャンブルの相手も居なくなるはずだ」
「分かったよ」
もういい、という風にヤンは両手を上下させた。
「その話、乗ろうじゃないか。それからもう1つ。思い出したよ、バルク大尉。あの"バルク戦闘団"と呼ばれたチームの事だ。オデッサで死んだと聞いていたが――」
ヤンは銃をズボンのベルトに差すと、バルクに握手を求めた。
「悪運が強いらしい。御覧の通り、幽霊じゃあない。早速、仕事の話に入ろうか――」

話は2日前に遡る――。
バルク一行がスタンバランガの町へ着いた翌日のことだ。
バルクはベイカーとして、トラックの積み荷が野盗に強奪された事の一部始終を会社に電話で報告を終え、宿を出てデュバル達の待つ酒場へと向かった。
警察署――と言っても警官ではなく、治安維持の連邦軍兵士が2～3人居るだけの詰め所のような物だが――の前を通りかかったバルクは、褐色の肌の老人が警察署から兵士に乱暴に追い出される光景を目撃した。
「一応、報告はしておくが、何回も言った通り、村を守る為の兵力の余裕は無いんだよ！」
「じゃあ、儂らに死ねと……」
「そうは言ってない。町へ避難して来いと言っている」
老人は泣き出さんばかりの表情で地面にへたり込む。しわだらけの顔が一層しわくちゃになった。
「あの土地を離れる事は儂らには出来無ぇ。奴らに荒らされた村の保証は一体、誰がやってくれるんで？」
老人は、バルク達が逃げて来たカリフの村の者だと知れた。予告された日時までに、食料や水といった生活物資や酒などの嗜好品を用意しなければ野盗に皆殺しにされる。又、仮にそこまでの物資を調達しても生命は救われるだろうが、その後の村人の生活は恐ろしく苦しい物になるだろう。
一時、町へ避難しても結果は同じ。どちらにせよ村の立て直しに時間がかかる。その間に再びやつらが襲って来たら……。
その先は皆殺しの運命が待ちうけているだけだ。
哀れだ、と思いつつも、バルクに出来る事は無かったし、見て見ぬふりをきめこむのが最上の方法だった。少なくとも現在は――

酒場は日開けとは言え、活況を呈していた。
デュバル、スターノ、アシヤの3人は、バルクが酒場に入った時には既に店の隅の薄暗いテーブルで酒を呷っていた。
「ヨォッ、こっちだ」
手招きしたのはデュバルだ。彼等もバルクと同じく、明日には会社へ戻るつもりでいた。
バルクはテーブルにつくとロンリコを注文した。
「強いな」
テーブルに腕をついて、ドライ・ジンをちびちび飲っていたスターノが言った。アシヤは、いかにも水っぽいコーヒーをすすっている。
「あ、わて、飲けずやから……」
バルクの視線に気がついたアシヤが照れ臭そうに笑う。
4人の元戦士は、互いに今後の身のふり方について、しばし雑談にふけった。しかし、なぜかかつての武勇譚に話が及ぶ事は無い。過去は必要無いのだ。
「うるせーんだよ！さっきからチョロチョロしやがって！他人様の事なんか知るもんか。とっとと失せやがれ、ジジイ！」
突然、酒場の入口付近から荒々しい怒声が上がった。
見ると、バルクが先刻、警察署の前で見かけた老人が顔を赤くした若い男に胸ぐらをつかまえられていた。
「か、金なら払う。じゃから……」
老人は口から泡を吹きながら、たどたどしく抗弁し、民族衣装のふところから小さな皮袋を取り出した。男は荒々しく老人から皮袋をひったくると、乱暴に老人を突き飛ばす。
男が皮袋を振るとチャリチャリと金属質の音がする。ニヤッと笑い、男は皮袋の中をのぞいた。
「ハッ、これっぽっちじゃ今晩の酒代にもなりゃあしねぇ。これで俺らを傭おうってのか？」
グワァハハハ――
男と取りまき連中から哄笑が上がる。
「まぁ、無いよりはマシだ。こいつは頂いとくぜ、ハハハ……」
男は皮袋を自分のズボンのポケットに突っ込んだ。
「じゃあ、儂らの村まで来てくれるんじゃな……」
老人はほっとしたように言った。
「へッ？何を寝呆けてやがんだ、ジジイ！これはてめぇのクダラナイ話を聞いてやった代金だよ」
男は再び下品に笑った。
「そ、そんな殺生な……。返してくれ、頼むから返してくれ。少ないかも知れん。じゃが、その金は儂らの村の者が有り金はたいたもんじゃ。な、返してくれ……」
老人は男の脚にしがみつき哀願した。
男はその老人を容赦なく蹴飛ばす。
枯れた身体がドサッと床に落ちた。老人は涙と鼻汁とヨダレで顔をグチョグチョにしながら、「返してくれ」と懇願しつつ這い進む。
この光景を見たバルクは遂に耐えきれずに立ち上がった。その姿を見て、デュバルはスターノとアシヤに目くばせする。
「老人を痛めつけるとは良い趣味じゃないな」
バルクは男の肩をグイとつかんだ。
「なにィ？」
男は振り返り、酒臭い息をバルクに吹きかけた。
「金を返してやれ」
「へッ、お前、やろうってのかよ!!」
男が言うと、酒を仰っていた仲間の男達が舌なめずりしながら立ち上る。
総勢4人。これ位ならなんとかなる、とバルクは思った。
男はボクシングの構えを見せた。手首が外を向いている。少々の心得は有るようだ。
「行くぜっ――」
ヒュウッと男の左腕が鳴った。が、拳は空を切る。バルクは突き出された腕を一瞬にして抱え込み、足払いをかけた。
ドッと男は尻もちをつく。左腕はバルクに抱え込まれたままだ。
「野郎――っ」
男の仲間が一斉にバルクに向かって来る。
2、3発は喰らうな――
頭の隅にフッとそんな考えが浮かび反射的にバルクは奥歯をかみしめた。
「イヤ――ッホゥ――」
奇声を発して男達にデュバル、スターノ、アシヤの3人が飛びかかった。
たちまち3対3の男同士の殴り合いが始まる。
勝負は1分でついた。
「日傭い労働」で筋力を維持していた元勇士達の方が、町のチンピラよりやや分が有ったようだ。
下劣な酔っ払い共は呪詛の言葉を吐きながら酒場から逃走して行く。
ニッと歯をむいてデュバルがバルクの肩を1つ、ポンと叩いた。
「ジイさん、ほら、取り返したよ」
バルクは床に伏せた老人に皮袋を手



渡す。
「ありがてぇ。ほんに、ありがてぇ」
老人は何度も何度もバルク達に頭を下げた。
「何か困った事でも有るようだな、ジイさん――」
デュバルが言いかけた時、酒場の親父が一つセキをして存在を主張した。
「金だ。これだけ有れば足りるだろう」
店内での騒動のわびも兼ねて、スターノはカウンターに5枚ほど札を置いた。
「他所でやりな」
酒場の主人は手短かに不快感を示す。老人を含めた一行は宿へ向かった――。

「よ、用心棒う？」
老人が、宿屋で彼等に持ちかけた話とは、カリフの村を守る自警団として働かないか、という事だった。
「野盗相手に丸腰かよ!!冗談にもならねェぞ」
スターノが喚いた。
老人が取り出した皮袋に入った金貨と若干の宝石では、いくら小さい村とは言え、それを守るだけの満足な武器を購入するのも難しい。
老人の話によれば、バルクやデュバル達が襲われた日、「軍事使節」と名乗る野盗の1人が村へやってきて、長老である、この老人に2週間の期限を与え、それまでに生活物資を供出するように求めたとのことだった。
「面白え。やってやろうじゃねぇか」
意外にも、デュバルが名乗りを上げた。
「大将、遊びとちゃいまっせ」
「気でも狂ったんじゃねぇのか？」
引き止めるアシヤとスターノをキッと見据えてデュバルは言った。
「あの戦争で俺の一家は帰る所が無くなったんだ。元々、根無し草の宇宙移民がおかしな話だが、心底、俺は連邦の奴等を憎んだ。もっとも俺達もコロニーをブチ落として帰る所を無くさせた奴を何千人も作ったがな。コロニーだけじゃねぇ。その中の何百、何千人の家族も奪ってやったさ」
ここで、デュバルは力無く嘆った。
「俺のやってきた事と言えば、ブッこわすだけだ。だから、今は小さい事とは言え、創る事がやりたいんだ。嘯いたきゃ嘯えよ。それに、戦争前、俺は農業コロニーで百姓をやってた。少なくとも、苦労して作った物を勝手に盗んで行くような奴等は許しておけねぇ」
「私も協力しよう。同罪だからな」
次に名乗りを上げたのはバルクだった。
「そうこられちゃあ、仕方無いな。俺も仲間だ。臆病者になるのは御免だからな」
スターノが片手を上げた。
「嫌や。わて……」
アシヤがポツンと言う。
「無理しなくて良いぞ」
スターノがアシヤの額を軽くこづいた。
「ちゃうねん。わて、皆んなと一緒やないと心細うて。おっさん、誓たやないか。収容所を出た時から義兄弟や、て……」
半ベソをかいているアシヤにデュバルが尋ねる。
「本当に来るか？」
アシヤは小刻みに頭を上下させた。
「ジイさん。これで4人だ」
デュバルは老人に高らかに宣言した。意を汲んだ老人は4人に向かって何度もおじぎを繰り返す。
「デュバル。私にあと2人、心当たりが有る。全部で6人だ」
バルクの脳裏に2人の宿泊客の顔が浮かんだ。
「誰だ、そりゃあ？」
「〝白い奇跡〟。この宿に泊まっている。記憶に間違いなければね」

カリフの村の襲撃予告日まであと10日。6人の戦士はスタンバランガの町の外れに来ていた。ここには数十機のMSが遺棄されていた。
「貧乏軍隊だからな。武器はポンコツからデッチあげないと……」
バルクは遺棄されたMS群を見て回る。他の5人も同様だ。
日暮れまでに6人は、かろうじて稼動する機体を10機見つけた。「1年戦争」時のものから先ごろの連邦軍の内紛時のものまで様々なスクラップMSだ。
「問題は燃料パックと武器だな」
デュバルのつぶやいた、その問題はヤンが解消した。
「大丈夫だ。貸しを作っている機械屋が居る。ヤミで独立運動の連中に武器なんかを流している奴だ」
その日の話し合いで、旧ジオン軍時代の階級を復活させる事になり、指揮官はバルク大尉に決まった――。

翌日から、デュバル、スターノ、アシヤ、コワルスキーの4人はスクラップMSの整備を開始し、一方、ヤンとバルクはヤンの知り合いの機械屋へと出向き、必要品の交渉にあたった。

「シディ・ハッサンは居るか？」
薄暗い倉庫に入ると、ヤンは奥へ声をかけた。
「ダンナなら居ないよ。あんた達は？」
薄汚れたランニングシャツ姿のアラブ系の青年がタオルで手にこびりついたグリスをぬぐいながら、ヤンとバルクの方へやって来る。
「借金取りだ」
ヤンはおもむろに答えた。
「帰ってくれ。さっきも言ったようにダンナは居ないんだ。ひと月は帰って来ないよ。金も無いしね」
青年は再び奥へと行きかけた。
「私達の欲しいのは金じゃない。君のダンナの借金をここに有る武器で払ってもらおうと思ってね」
バルクが口をはさんだ。
「武器？　何言ってんだい。そんな物――」
「無いとは言わせないぞ。そこの黒いパイプは何だ？見たところFlak 75バルカンみたいだがね。下の箱は60㎜劣化ウラン弾のカートリッジかな？」
ヤンの指摘に青年は立ちすくんだ。
「独立運動の連中に、こんな物騒な物を売りつけに行ったんだろう。ハッサンは？」

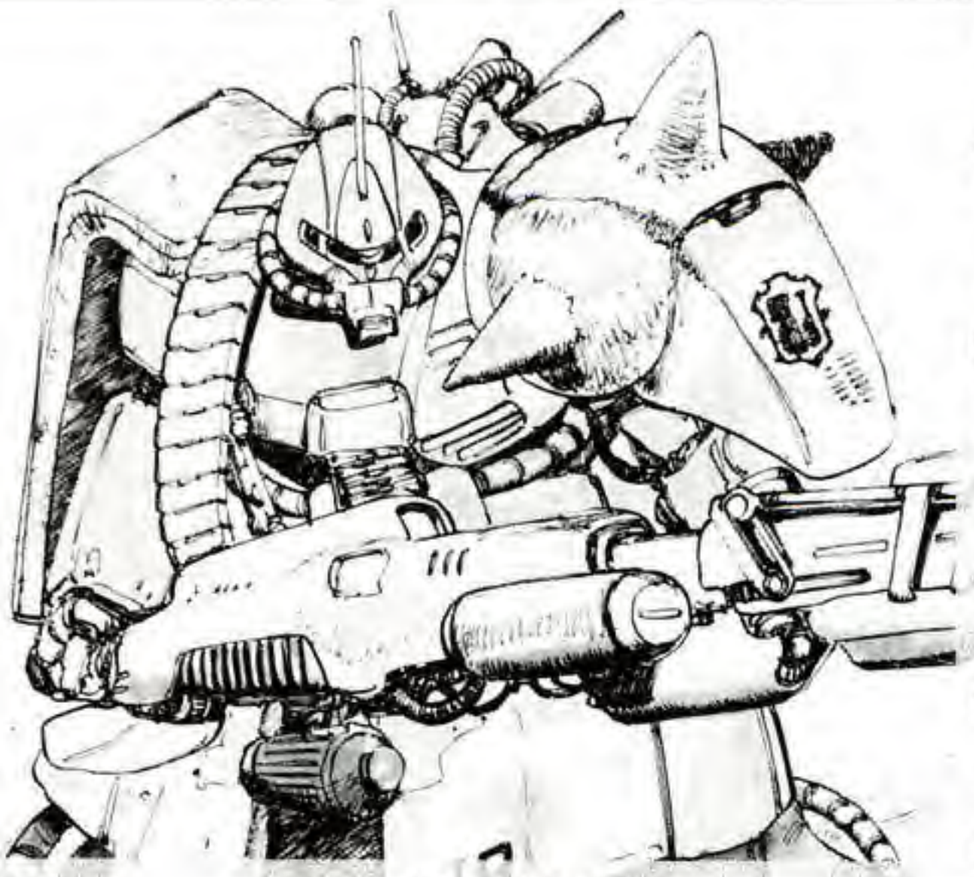


ヤンはなおも続けた。図星だ、と言う風に青年は肩をすくめる。
「では、ここに置いてあるパーツ類を借りて行くぞ。これだけ有れば足りるだろう」
ヤンはふところから金貨を数枚、青年に手渡した。
「こ、困るよぉ。こんな事がダンナに知られたら……。こんな額じゃ」
青年はうろたえた。
「どうせ元はクズ鉄だろう！おまけに私はハッサンに貸しが有るんだ。充分に足りるはずだぞ！」
ヤンはそう言うとズカズカと倉庫の奥へ踏み込む。バルクもあたりを見回しながら進む。
「Flak75を2門と60㎜劣化ウラン弾をあるだけ、そこのPak62、マゼラアタック戦車の奴だな。あいつにTZF6照準器を付けてもらおう……」
バルクとヤンは勝手放題に青年に注文する。青年も困ると言いながら指示された武器類を倉庫の外へ運び出した

「あんた達、野盗かい？」
倉庫内の武器や燃料ユニット等を運び出し終えて、青年が尋ねた。
「正義の味方さ」
バルクが珍しく軽口をきく。
「俺もMSパイロットだったんだぜ！あ、名前はエル・アディブ」
青年はバルクとヤンに興奮して言った。
「部隊は？」
「え、ああ。連邦軍13部隊さ。少尉だったんだぜ。3機撃墜してる」
「ほぅ、それはそれは少尉殿。さぞかしお強かったんでしょうな」
この時点で、ヤンとバルクは笑いをこらえるのに必死だった。明らかにアディブと名乗る青年の言っている事は嘘だった。連邦軍の13部隊とは、後方部隊で特にジオン兵達の間ではちょこちょこ逃げ回るのが得意な「ドラグル13(よれよれの13部隊)」として知られていた。

「俺も力になってやろうか？」
アディブはバルク達に自信満々に言った。
「いや、結構。恐れ多いよ、少尉殿」
2人はホバートラックに荷台のクレーンで荷物を運び上げると郊外のスクラップ置場へ向かった……。

MS再生作業は着々と進展し、10日目には10機の稼動するMSを食いつぶして、6機のMSが再生された。野盗の襲撃予告日まであと4日に迫っていた……。
アディブは、あの翌日からバルク達の作業をのぞきに来たが、彼等に一向に相手にされず、それ以来、毎日毎日、彼等の作業現場に来ては、じっと作業をながめて帰って行った。
さて、再生されたMSだが、通信装備を強化したドワッジにバルクが、右腰にマゼラアタック戦車の主砲を装着したディザートザクにデュバルが、〝白い奇跡〟コンビのヤンとコワルスキーは脚回りを強化したグフとハイザックに、アシヤは両腕のかわりにバルカンを装備したザクタンクに、そして、スターノは右肩にミサイルポッドを搭載したザクキャノンにと、それぞれ搭乗することになった。
各MSは試運転を終えると、MSと同時に修理されたトレーラートラック2台によって、2機ずつカリフの村へピストン輸送される。
しんがりはバルクのドワッジとデュバルのディザートザクだった。
トレーラートラックがスタンバランガの町を後に、カリフの村へあと半分ほどの道のりを来た時、先行するバルクのトラックの無線から、デュバルのダミ声が鳴った。
「おい、後を見てみなよ」
バルクが視線をサイドミラーに移すと、もうもうとした砂煙の中に大きな人型が浮かんでいた。
GMIIだ。
「少尉殿だな」
バルクは無線のマイクを取り上げて言った。脳裏に自信家の青年の顔が浮かぶ。
「使えるぜ、少なくともMSだけはなっ！」



1986.12.26
BY.K.KONDO

再びデュバルの声。
「OK、車を止めよう」
マイクを置き、バルクはブレーキペダルを踏み込む。ブレーキが金切り声を上げ、トラックは巨体を震わせながら停車した。砂煙が立ち昇る。
2台のトラックが停車した脇を、一瞬、自作のジェットスキーをはいたGMIIが通過し、ザァッと方向を変えた後、反転して停止した。
コクピットハッチがハネ上がり、中からアディブが顔を出した。
バルクはトラックのサイドウインドウを開け、身を乗り出して叫んだ。
「少尉殿！合格だ。ついて来い！」
卑屈そうなアディブの顔がパッと明るくなる。笑いながら右手を軽く上げて2本の指で敬礼を返した。

一行がカリフの村で再び顔を合わせたのは、その日の深夜だった。
既に先発していたデュバルとヤンは周囲の地勢を調査し、作戦プランを練っていた。ヤンはチームの参謀役だ。
バルク達が到着するや、長老の老人の家で早速、作戦会議が開かれた。
「聞いてくれ。まず敵さんは、デュバル少尉達の話を総合すると親王は連邦の第1騎兵くずれだと思われる。たぶん脱走兵だろう。そいつらにドロップアウトした連中がくっついたって訳だ。とすれば、奴等の戦術は空中機動戦だ。話は簡単。空中から攻められないようにすれば良い」
ヤンが口火をきった。
「ヤン中尉、この村は壁に囲われてもないんでっせ。どないして奴等の足を止めるんでっか？」
アシヤが説明を求めた。ヤンはゴソゴソと砂色の和紙のようなものを取り出した。それは全長10mはあろうかという大きさで、表面はテカテカしている。どうやら袋状になっており、長円形だ。
「コイツを見てくれ。原始的だが効果的な、空の壁だ。不織布をゴム質溶剤で固めた気球。中にヘリウムを入れて村の周囲に浮かべる。もちろん、村の中にも上げる。ネット付きでな」
「でも、ミサイル撃たれりゃあ屁の突っぱりにもならんぞ」
今度はデュバルが反論する。
「だから、1ヶ所だけ奴等に道を開けておいてやる。たかが気球にミサイルを使うほど奴等は金持ちじゃあない。いかにも手薄な場所を作ってやるんだ。そこへ飛び込んで来た奴をアシヤ曹長とスターノ軍曹の対空火器で叩く。これが第1防衛ラインだ」
ヤンは手製の地図を車座になった一同の中央に置いて示した。地図には気球の係留ポイントが×印で、各MSの位置が赤丸で示されている。村の北側から東側へ沿って、×印が途切れている箇所が湾曲して続いていた。これが先刻、ヤンが話した野盗をさそい込む「死の回廊」だ。但し、野盗に気づかれないように、この空白地帯にも、わざと高々度に上げた気球を配置してカモフラージュする。
村の中央、北寄りには2つの赤丸が家屋の陰に描かれている。これがアシヤとスターノのMSで、第1防衛ラインだ。
「さて、ここを突破した連中は自然と村の東側へ行くことになる。この東側の一帯は流砂帯になっている。ここで連中はベースジャバーの方向転換をするはずだ。その時、狙撃できればMSは流砂の中へ、ドボン、だ。大重量のMSは落っこちたが最期、どんどん底無しの砂地獄へ引きずり込まれる。後はもがいている奴を1つずつ始末して行けば良い。ここは第2防衛ライン。担当はバルク大尉とデュバル少尉」
「バーニアぎょうさん、ひっつけた奴もおるで。流砂から飛び出せる奴がいたらどないすんねん？」
「ああ、高機動型か？地上じゃコケおどしに過ぎん。MSで空中戦やれるわけじゃないし、たとえ流砂から抜け出して反撃してきても恐いのは最初の1発だけだ。推力コントロールと火器管制を同時に瞬間にこなせるほど、人間は器用じゃない。次の質問は？」
ヤンは一同に尋ねたが、反論は無かった。皆、納得したようだ。
「私とコワルスキーは第1防衛ラインでひっかかって地上へ降りた奴の後始末をやる。遊撃戦だ」
「おいしい所、とりやがって！」
デュバルがそう言うと一同は爆笑した。
「ところで、俺は……」
アディブが恐る恐る尋ねる。
「ああ、アディブ少尉は囮だ。村の北側で奴等を怒らせて、防衛線に引きずり込め」
「それだけかい？」
不服そうにアディブが応えた。
「それだけだ」

翌日から村民達を総動員しての気球作りが始まった。これは主に老人、女子供の仕事だ。監督にあたるのはヤンとアディブの2人。一方、村の男達を集めてバルクとデュバルは対MSロケットランチャーの操作講習を開始した。
コワルスキー、アシヤ、スターノの3人は、手の空いている村人達とバリケードを構築したり、地雷を布設したりと、村の要塞化に余念がない。
短い日数とは言え、7人の元兵士は村人達にしたわれるようになっていた。
ヤンは気球作りの合間に、御婦人方に亭主の上手いだまし方をレクチャーしていたし、温厚なアシヤは子供達に人気が有った。スターノは作業の合い間に、村人の家の修理を手伝ってやり感謝されていたし、農業のノウハウをデュバルは村人達に教えた。実直なバルクは、もちろん皆に好かれていたが酒の飲み比べでは村民の誰にも負けた事が無く、奇妙な尊敬を村の男達からうけていた。アディブはどうやら村の娘とロマンスが進行中のようだ。

「1年戦争」の遺物、連邦軍陸戦艇ビッグトレーが岩山に巨体を横たえている。その機関に火が入る事は2度と無いだろう。その巨大の前に10数機の四角い機体が列線に並んでいる。ビッグトレーの上部にも数機。ベースジャバーだ。
司令塔にへんぽんと連邦軍のマークの真ん中にドロクと、赤い数字の1が描かれた旗がひるがえっている。
司令塔のシートに小柄な男が腰かけていた。やや太りぎみだが、眼光は鋭い。鈍重な男ではないようだ。
カルロス・ラディ。元連邦軍大尉であり、野盗の中の1つのグループである第1コマンド部隊の主領である。
ジオン敗残兵狩り作戦中、常軌を逸した残虐性によって民間人を多数殺害、その廉により軍事法廷に告発された日、部下3名と共に監視の兵を殺害して脱走した。奪ったMSにより、現在、本人が信ずるところの軍事作戦——敗残兵狩り——を継続中。連邦軍第1コマンド部隊を名乗る。彼は明らかに狂っていたが、それを知りつつもこの野盗の「部隊」に参加する者が後を絶たず、総勢100名にならんとする大所帯となっていた。
「総員、MSの整備が終了しだい、出撃準備！」
ラディはマイクに向かって手短かに言うとシートから立ち上り、悠然とMSデッキへ歩んで行く。
MSデッキでは整備を終えた彼の愛機、ハイザック改が待っていた。
「閣下、ヘルメットは？」
整備員が彼に敬礼し、ヘルメットを差し出す。
「要らん」
そう言い残し、ラディはコクピットへもぐり込む。ハッチを閉じると360°モニタースクリーンが始動した。左右のバーを握ってみる。久し振りの「出撃」だった。
狂気をたたえた目が正面を凝視する。ラディはコクピット内でいつもの通りの訓示を始める。
「諸君、本日の徴発行動の手順はいつもの通りである。目標上空で旋回待期の後、服従せぬ場合は連邦に対する敵対行為とみなして抹殺せよ。容赦はするな、以上。搭乗！」
訓示と搭乗の合図はラディのコクピット内にマイクから、各MSへの伝達された。
ズシン、ズシン——
1機、1機とMSはデッキを出てベースジャバーに搭乗する。その数40機。

「出撃——！」
ラディの号令の下、ベースジャバーは次々とカリフの村へ向けて発進して行った——

カリフの村は、今日は静寂を保っていた。家々の陰には対MSロケットランチャーをかかえた村の男達、そして気球のそばには女性や子供達が息をひそめて待期している。
「対MSランチャーは1発しか撃てん。相手の装甲を射ち抜くことは不可能だと思え。俺達が教えた通り、急所を狙え。撃ったら逃げろ！」
バルクとデュバルは家の陰で待期している男達に声をかけて回った。
「ロープを切れば気球は上がる。ロープを切ったら待避壕へ走れ！」
ヤンとアディブも同様に、女達に声をかけて回った。
予告時間の正午までには万全の体勢が整っていた——。

「9時方向、機影20！」
対空監視中のアシヤのザクタンクから、各MSへ第一報が入った。
「ロープを切れ！」
白いグフが村じゅうに指示を下す。ヤンだ。
ふわふわと気球が一勢に上がり、村は砂色の気球とそれに吊り下げられたネットでドーム状におおわれた。「死の回廊」を除いては……。

「隊長！連中、反抗する気ですぜ」
ラディのコクピットに副官の声が飛び込んできた。
見ると村の周囲に気球が上がってい

る。空にネットの壁ができていた。
「阻塞気球か？少々、利口な奴もいるようだな」
「どうしますか？」
「旋回待期しろ。やり方は変えん。その前に偵察を出せ」
副官とのやりとりの後、2機のMSを乗せた1機のベースジャバーがラディの横を加速して行った。斥候である。
「隊長！MSですぜ。GMが1機！」
10数秒後には斥候から連絡が入った。
「面白い。敵は少々、骨が無いといかんからな」
ラディはベースジャバーを加速、他のベースジャバーもそれにならった。
ラディのベースジャバーを先頭に、編隊は村の北側へ到達した。
そこにアディブのGMがいた。ラディはベースジャバーを降下させ、ホバリングした。ラディのハイザックは立ち上る。
「この村は連邦政府へ反逆したものとみなし、壊滅させる。徴戒である」
ラディは宣言した。
「返答は!?」
余裕を持って問う、ラディへの返答をアディブは行動で示した。
アディブのGMは手近のやしの木を1本引きぬき、逆さに砂地に突き差すと、右手を返して中指を突き立てた。
ラディのベースジャバーは再び上昇し、上空を旋回中のベースジャバーと合流した。
「奴等、徹底して反抗する気だ」
ラディは副官に告げた。
「ミサイルをブチ込みましょうか？」
「その必要は無い。奴等に恐怖を味あわせるのだ。楽に殺しはせん。阻塞気球の手薄な所から侵入して、奴等を踏み潰してやれ。攻撃開始！」
ラディの命令で、編隊は降下する。
途中、1機のベースジャバーに乗ったGMがビームサーベルで気球のワイヤーを切断した途端、気球が爆発し、ベースジャバーもろとも撃墜された。
「空中機雷か？」
ヤンは気球2個に1個の割合で漸線起爆式の高性能爆薬をしかけていた。
「気球にうかつに手を出すなよ！」
一方、アディブのGMIIは、ジェットスキーで村の中へと逃走するとみせかけて見事に囮となり、ベースジャバーを「死の回廊」に誘い込む。
3機のベースジャバーが突入して来た。
最初の1機をやり過ごし、アシヤのザクタンクのバルカンが2機目のベースジャバーに向けて火を吹く。的確な射撃により、60㎜劣化ウラン弾はそのベースジャバーを紛砕し、後続のベースジャバーがそれに撃突する。
「どんどん来なはれ！」
アシヤは2機撃墜で大喜びだ。落下して来たMSは〝白い奇跡〟コンビが立ち直るスキも与えず、ヤンのヒートロッドとコワルスキーのヒートホークで始末する。

先行した1機のベースジャバーはバルクとデュバルの待つ第2防衛ラインへ到達し、機首を転じようとした。そこをすかさずデュバルの腰のマゼラアタックの砲が直撃を与える。射弾はホバーユニットを破壊し、安定を失ったベースジャバーは墜落した。放り出されたMSはやっとのことで姿勢を制御したが着地した瞬間、流砂に足をすくわれ、ぐんぐん沈降して行く。そこをバルクのジャイアントバスがとどめを刺す。もう1機のMSは流砂に足をとらわれながらも反撃射撃してきたが、バルクの敵ではなかった。
「お客さんは始末した」
バルクは全員に無線で呼びかける。
「こっちも2機墜としたで」
アシヤだ。
「まだ16機いる。気を抜くなっ！」
バルクは全員を激励した。

「3機もか！」
ラディは慄然とした。これはプロが指導しているに違いない、とはっきり認識した。
今回は甘く見過ぎていたようだ。しかし、このまま引きさがっては彼のプライドが許さない。かと言って、手持ちの武器、弾薬は最低限の用意しかしていない。戦術も変更の必要が有る。
一時の恥を忍び、再戦必勝を期す——
ラディは指揮下の全機に命じた。
「転進！〝切り札〟を投入してやる」
転進、という言葉。進撃方向を変えるという意である。撤退、ではなく転進という語を選んだところにラディの意志が有った。〝切り札〟を使うのだ。

ベースジャバーの編隊はフワッと上昇し、機首を西に転じて逃走した。
「奴等、逃げて行くぞ——っ！」
物陰に潜んでいた村人達から歓声が上がる。
「いい気なものだ……」
バルクはコクピットで一人、つぶやいた。野盗どもの撤退の持つ意味の真の恐ろしさに気がついていたのは、彼等、戦士達だけだった。

「来るとすれば今夜、又は明朝だ。連中、今度は本腰を入れて来るだろう。装備も攻城戦用の重装備にしてくるだろうな。同じ手は2度と通用しないと思わなければならん。連中の第1目標は我々だ。そこで、できる限り村から連中を引き離して戦闘を行おうと思う」
バルクは村の中央の広場に全員を集め、策を練った。
「村にはアシヤ曹長だけを残す。他の者は遊撃戦に転じる。幸い、流砂帯の事は敵にバレていない。ここへおびき寄せるのがベストだろう。たぶん、連中はベースジャバーの空中支援をうけての地上戦闘に転じるはずだ。ベースジャバーはアシヤ曹長とスターノ軍曹に始末を任せる」
「対空地雷も有るしな」
スターノがボソッと言う。
「何だそりゃあ？いつの間に設置したんだ？」
デュバルが尋ねる。
「数は少ないが、見てのお楽しみだ」
スターノはデュバルにウインクを送った。

野盗が再び襲撃して来たのは、翌日の払暁であった。野盗の編隊の後方に異様な球型の巨大なシルエットが浮かぶ。それは数機のベースジャバーに曳航されていた。
移動砲台アッザム——
これが野盗の〝切り札〟であった。
ズズズズゥゥッッ——
脚を半分ほど砂にめり込ませ、アッザムは村はずれに定置される。4本の脚に支えられた玉ネギ型の機体から醜悪な要塞砲が突き出している。
バルク達は村の周囲に展開していたが、この光景を最初に目にしたのは村の西側にいたデュバルだ。
「畜生！奴等、とんでもない物を持ち出してきやがった!!」
言うや否や、アッザムの重砲による準備砲撃が開始される。
砲撃音の後、尾をひくうなりを上げ、砲弾が村へめがけて飛び、次々と着弾する。目視照準の為に精度はあまり良くは無かったが、それでも2発の砲弾が阻塞気球のネットを食い破り、村へ着弾した。
それを合図に、ベースジャバーの編隊が北と西の2手に分かれ、空中機動戦に突入した。作戦は裏をかかれた。
村の東側にいたヤンとコワルスキーは北のバルクへ応援にかけつけ、南側にいたアディブとスターノは西へ回った。
まず、激しい対空戦闘が開始される。ベースジャバーも負けじと対地ミサイルを発射した。
「墜ちろ！」
わめきながらデュバルのディザートザクは発砲する。スターノのザクキャノンの右肩から対空ミサイルが発射され1機のベースジャバーを弾幕で包む。ゴウッと火球となって、MSごと地面に撃突するベースジャバー。
「おっさん、連中の頭を押えて低空に誘い込んでくれ！」
スターノが叫ぶ。
突進して来る2機のベースジャバーの直上をデュバルの砲撃が見舞い、すかさず2機は退避行動で低空飛行に移った。
それを合図にしたかのように2機の直下で爆発が起こり、ベースジャバーは互いにもつれあって墜落した。
対空地雷だ。センサーで標的を捉えると起爆薬に点火し、上空へ近接信管付きのMS用手留弾「クラッカー」を10数個吹き上げる。スターノの手製の罠だ。
「あいつが対空地雷さ」
スターノがデュバルの以前の質問に答えた。
「お見事、でも誉めている暇は無いようだぞ」
見ると墜落した機から寸前に離脱したMSが4機やってくる。
「殺ってやる！」
デュバルとスターノを援護して、ビームスプレーガンを射っていたアディブのGMがビームサーベルを抜いて、敵に踊りかかる。
「止めろ！貴様じゃ無理だ、小僧！」
制止しつつもデュバルはディザートザクの腰の砲を乱射して飛び出している。
ピュウッと空を切り、サーベルの重金属イオンの束がハイザックに襲いかかった。ハイザックはそれを左腕でうける。ツルッとした切り口から、まるで人間の血液のように、機械油がしたたった。サーベルの切っ先は腰の半分あたりまで突き刺さる。
「や、やった!?やったぞ！」
ハイザックがドウと倒れ込み、アディブは快哉を叫ぶ。



それが隙だった――

背後に迫ったもう1機のハイザックがGMのランドセルから右脚にかけてヒートホークで引き裂く。

「アディブ!!」

その光景を目にしたデュバルは怒りに燃え、ヒートホークを持ったハイザックに砲弾を叩き込んだ。コクピットに直撃し、その反動でハイザックは後へ大きくのけぞって倒れる。手から離れたヒートホークが弧を描き、地面に突き刺さった。

その間にも、スターノは上空の3機のベースジャバーをミサイルと対空地雷で撃墜していく。

「アシヤ！2機行ったぞ！」

スターノは後方のアシヤに怒鳴る。

ブロオウッ――

バルカンの発射音。まず、1機が墜ち、回避しようとしたもう1機は、まだ残っている阻塞気球のネットにもろに飛び込み、空中機雷の餌食になった。

デュバルは残った2機のGMを相手に奮闘している。

残弾0

不吉な表示がパネルに表われる。

「クソッ」

腰のマウントから砲を取り外し、デュバルのディザートザクはそれを太刀のように斜に構えた。

ビュウッと空を裂くGMのビームスプレーガンのビームを回避しつつ、デュバルは1機のGMに迫り、跳躍した。

「うぉおりゃあぁぁ――」

振り下ろされたディザートザクの砲身はGMの頭部を粉砕した。もちろん砲身もひしゃげている。さらに、デュバルはそのGMのコクピットに横殴りに砲身を叩きつける。

GMは沈黙した。

「はうっ」

後方の気を感じたデュバルは、とっさにかがみ込んだ。もう1機のGMの振り下ろしたビームサーベルは、亡骸となったGMに深々と突き刺さる。

立ち上がると、デュバルのディザートザクはGMの右腕を抱え込み、右腕で頭部を払う。

まるで人間の神経系のようにコードの束をひきずって、GMの頭が地面に落ちた。

「貴様ぁっ！」

腕をとられながらも振り回されているGMのビームサーベルがディザートザクの外板をえぐり、ランドセルにダメージを与える。それがさらにデュバルの怒りを呼んだ。

GMの右腕を、ディザートザクは肩の付け根からもぎ取り、その腕を持ってGMのランドセルに打ちつける。

バチバチッと火花が走った。ディザートザクは飛び退る。左側のジェネレーターを損傷していた為、着地の際に転倒した。コクピットのモニターに、MSから脱出し、村の方へ駆けて行くアディブの姿が映った。

「生きていたか。良かった……」

体勢を立て直し、再び立ち上がったディザートザクをアッザムの要塞砲の第2斉射が見舞う。一弾がディザートザクを貫いた。

「おっさん！」

砲弾を回避しつつ、スターノ軍曹は爆煙の中で1人の戦士の最期を見届けた。

しかし、まだ無傷のMSとの戦闘が残っている。まだまだ犠牲者は増えるに違いない……。

一方、村の北側の戦闘も熾烈を極めていた。

バルクはドワッジのジャイアントバズで2機目のベースジャバーを屠ったところだった。ヤンはグフの左手の内装火器である75mm砲で1機を、コワルスキーは携帯用に改造した60mmバルカンで1機を墜としている。スターノの仕掛けた対空地雷は同様に1機を撃破していた。残る3機のベースジャバーのミサイル攻撃をかいくぐりながら、3機のMSは生き残ったMS群を相手に獅子奮迅の活躍を見せていた。

ドムを先頭に、3機のMSがバルクのドワッジをめがけて来る。バルクは残弾の少ないジャイアントバズを思いきり良く投げ捨て、ためらわずヒート剣を引き抜いて構えた。対地ミサイルの至近弾にも動じずに先頭のドムを見据える。最初の敵、という認識だ。

一度は死んだ身だ、という思いがバルクを空にしていた。

常人であればミサイルに当たる畏れと後方につき従う2機のGMの欺瞞行動で、ドムの動きを見定める事は不可能だったろう。

バルクは決してニュータイプではない。むしろ頬る付きのオールドタイプだ。相手の動きが読めるのは、怪し気な超感覚ではなく、戦士としての経験である。

スラッとドムはヒート剣を抜く。バルクのものと同タイプだ。

ブンッと横なぎに振りかかったヒート剣を、バルクは下段からヒート剣を振り上げてうけた。

ガンと白熱した剣と剣とが触れ合う。バルクは即座に引き退り、今度はヒート剣を相手の腰に叩きつけた。ジュッと装甲を溶かしながら、ヒート剣はめり込んで行く。

相手は剣を上段に構えたのが命取りだった。

ドバッと機械油があふれ出る。白熱したヒート剣と触れあった機械油は煙となって立ち昇る。バルクは剣をズッと引き抜いた。

崩れるようにドムは倒れ込む。確実に脚部の駆動系に損傷を与えたのだ。

次の問題は後方の2機のGMだ。一度、機械油と溶けた金属の付着したヒート剣をはじめとする高熱切断兵器は確段に切れ味が鈍るものだ。2機目は良いとしても3機目をどうするか……。



1986.12.27
BY.K.KONDO

思案する間にビームサーベルで切りかかってきたGMを振り向きざまになで切りにした。

ズンと左脇腹から右肩口にかけて、ヒート剣が走る。溶け崩れた破口を見せて、ユラッとGMの半身が落ちた。

ひるみ、後退する3機目のGMの腹をめがけ、剣先を突き出すように中段にヒート剣を構えると、バルクはドワッジのパワーを全開にして突進した。

ヒート剣の先端は最も汚れていない部分である。そして、熱を持たぬ時にはヒート剣は鋼鉄の棒である。突きこそが最上の策。バルクはそう考えていた。

ゴゴッ、ズゥンとヒート剣は半ば強引にGMの腹に吸い込まれて行った。GMの指が空をつかんだのをバルクは見た。

彼の当面の敵との戦闘は終了した。この間、1分と経っていないだろう。

一方、ヤンとコワルスキーのコンビも、地上の戦いにおいてもその芸術的なコンビネーションを見せていた。

1機のベースジャバーが近づくや、コワルスキーはベースジャバーの下面に自ら飛び込み、死角に入るとそのまま敵の動きを追従する。

必死になって死角に入ったコワルスキーのハイザックを引き離すべく、ベースジャバーはジグザグ機動に入った。それがかなわぬと見るや、ベースジャバーはハイザックを頭上から押し潰そうと降下を始めた。ベースジャバーと搭乗したMSのパイロットの注意は、今や完全にコワルスキーのハイザックに引きつけられていた。

そこへ側面から回り込んだヤンの白いグフがバーニアを全開にして跳躍し、上方から襲いかかった。右腕からヒートロッドと呼ばれる鋼鉄の電気ムチがしなやかに延び、ザク系の寄せあつめMSの背を打ちつけた。ヒートロッドから流された高圧電流は一瞬にして、そのMSの電気系統を過負荷によってズタズタにする。機体の各所に設けられた申し訳程度の放電策から青いスパークがチロチロと舌を出していた。

ヤンは同時に隣のMS——GM系の寄せ集めMS——に対して左手に仕込まれた75mm砲弾と左手首の小型グレネードを叩き込んでいた。

ヤンのドムが着地する寸前、ベースジャバーの直下で個となっていたコワルスキーのハイザックはマシンガンをベースジャバーの柔らかな下腹に連射し、急速に離脱する。

一瞬後、ベースジャバーは火球となって爆砕された。

息つく間もなく、2機のMSに向かって赤いマラサイとハイザックがザクマシンガン改を撃ちつつ迫る。

不意をつかれ、コワルスキーのハイザックのシールドが吹き飛ばされた。

さらに4機のMSが加わったのだ。彼我、3対1……。

6機のMSの猛攻はヤンとコワルスキーの動きを封じる。

「数が多過ぎるっ！」

ヤンがうめいた。身勝手な怒りが湧き上がった。

その時、バルクのドワッジが乱入して来た。強烈なナックルパンチが増援に入ったMSに炸裂した。ユラッとよろめき、そのMSは崩れた。

ボウッとバーニアを吹かし、1機のMSが飛んだ。上空からマシンガンをコワルスキーのハイザックに浴びせる気だ。

「馬鹿がっ！」

コワルスキーは叫び、そのMSをマシンガンで叩き落とす。

先手が取れなければ空中に上がったMSは全身を敵にさらしたカモに過ぎない。ヤンが地上戦でバーニア大量装備のMSがコケおどしだと断じた理由がこれであった。

ヤンのグフの右手から必殺のヒートロッドが延びた。バルクの参戦に気をとられていたMSの胴にヒートロッドがからみつく。

ブシュッと体の各部から煙を上げてMSは立ちすくんだ。2度と動くことはないだろう。パイロットも恐らく感電死しているに違いない。

思う間もなく、生き残りの3機が仕掛けて来る。

「ヘルメット野郎は手練だぞ！」

ヤンは赤いマラサイの動きを見切って、そう叫んでいた。

コワルスキーはマラサイの足を止めるべく大きく迂回して、後方に出る。

地上の敵に目を奪われていたコワルスキーは重大なミスを犯した。コワルスキーの背後に、生き残ったベースジャバーが迫り、対地ミサイルを発射する。

「コワルスキィィッ——！」

ヤンは赤いマラサイにヒートロッドを打ちつけながら、コワルスキーの最悪の情景を見て叫んだ。

人の言葉より早く、ミサイルは冷徹に己の使命をまっとうした。

ボムッという音と共に空気の振動がハニカム構造の装甲板を越えてヤンとバルクに伝わる。

「……」

無言の怒りと哀しみがヤンを悪鬼にした。

ヒートロッドでダメージを与えたマラサイの機体めがけて、ヤンはグフの左腰のヒート剣を取ると打ち下ろす。

バルクも白兵戦で残りの1機を倒していた。

そして、無踊熊は永劫の眠りについた……。

村へ侵入したベースジャバーに生き残る術は無い。アシヤのザクタンクのバルカンは的確にベースジャバーを射抜いて行く。

「あらかた空の掃除は終わったようやな」

最後の1機を射ち落としたアシヤはコクピットでのびをした。

散発的にアッザムからの重砲弾が炸烈するが、ほとんどは阻塞気球のネットぎわである。

戦火がおさまったと思い、子供達が退避壕から恐る恐る這い出し、ザクタンクのそばへ駆け寄って来た。

「こらこら、おっちゃんはまだ仕事が終わってへんのや。危ないから向こうへ行っとき！」

アシヤは子供達に言った。つまらなそうに子達は引き揚げる。

そこへ、侵入して来たMSが襲いかかった。

「あかん！」

アシヤはそのMSへ向けて車台を回すとバルカンを水平にして突進し、とっさに子供達の盾になった。

グラッと最初の一撃でよろめいたものの、そのMSは体勢を立て直すとザクタンクへヒートホークを振り下ろした。頭からコクピットへかけての一撃はザクタンクの機能とアシヤの命を奪うのに充分だった。

「早よ、逃げや……」

コクピットのスクリーンの端に映った子供達の姿を見て、アシヤは安心しながら神に召されて行った。

ザクタンクを破壊し、勝ち誇ったMSは村人達の対MSロケットランチャーの一斉射撃をうけ、擱座した。ひざまづくMSの姿は贖罪を求めるかのように見えた。パイロットは村人達に引きずり出され、その場でなぶりものにされる。この光景は村の各所で見られるようになっていた。

「デカブツをかたづけねぇとヤバイぞ！」

スターノは村の北側へ移動し、バルク達に合流した。

アッザムは数十mづつ、ゆっくりと自力で移動していたのだ。距離をつめられれば村に対する有効弾が増えるのは目に見えていた。

「俺に策が有る」。

スターノはそう言うと、ザクキャノンを村の中へ移動させた。そこは、地球復興事業団の仕事で働いていた建築現場である。

ザクキャノンは貨物コンテナを持ち上げると、それを抱えて戻った。

「このコンテナに入ってるのは土木工事用爆薬だ。流砂帯の下に有る水脈を掘り起こすのに使われる予定だった奴だ。コイツをあのデカブツの下に放り込む。あんた達は援護してくれ」

そう言うと、スターノは先頭を切った。スターノの後からバルクとヤンが続く。3機のMSはいずれも敵のMSの物だったザクマシンガンを携えている。

鋼鉄の骸の散乱する砂漠を3機は走った。

「逆賊共が！」

アッザムの司令室でラディは悪態をついていた。精鋭40機のMS部隊がたった10機にも満たないMSと抵抗力を持たない村人共に手傷を負わされたのだ。それどころではない。これは完敗だった。

「跡形無く吹き飛ばしてくれる」

前進命令を下すと、アッザムはかろうじて巨体を持ち上げ、ゆっくりとジャンプしながら村との距離をつめて行く。オリジナルのジェネレーターの変わりに、デッチあげのジェネレーターを装備したので、動きは異常に遅い。

「おおっ」

ラディは司令室のウインドゥ越しに3機のMSがホバーリングしながら迫るのを見た。

「儂はMSで出る！」

ラディはそう言い、機体の中央の格納庫へ走った。自身のプライドと部下を傷つけた奴等をこの手で絞め殺すのだ。そう考えただけで心が躍った。

「MSが出た！2機！」

ヤンがアッザムの中央から降下した2機のMSを確認して言った。

「スターノ、MSは我々に任せろ。お前はデカブツだけ見てれば良い。上手くトライしろよ！」

バルクがスターノに叫ぶ。

見る間に敵のMSとの距離がつまって行く。



ボッと発射煙が昇り、敵のMSから6発のミサイルが発射された。かなり広範囲の弾幕射撃であり、彼我共に高速移動しているのでミサイルは無人の砂漠に着弾する。しかし、3機のMSを離散させる効果は有った。

ラディは自ら放った6発のミサイルでバルク達が散開するのを見た。

「まず、デカイのからだ!」

ラディのMSはバルクのドワッジへ迫った。全身これ武器、といった凶悪な姿態から短射程グレネードが放たれる。バルクは急速に左へ水平移動し、グレネードを避け、ラディのMSにザクマンシガンを叩き込んだ。

「貴様が親玉か!」

ザクマシンガンの弾丸は、ラディのMSに装着された空のミサイルポッドをこそぎ落としたに過ぎなかった。

ラディのMSはビームライフルを射ちながらバルクのドワッジに向かう。さらに数発のグレネードを放った。

今度は確実にドワッジの外板がダメージを受けた。単眼も破壊される。

「クソッ」

バルクのコクピットの映像が切れた。躊躇なくバルクはコクピットのハッチを開放する。砂が風と共に流れ込む。目前に迫ったラディのMSを見て、バルクはザクマシンガンを高々と振り上げると加速して迫り、ラディのMSの頭部へ打ちすえた。

バルクは眼前のMSのコクピットハッチが開くのを見た。そのMSのコクピットに座っていたのは軍人でもパイロットでもない、只の狂人にしかバルクには見えなかった。狂人は拳銃を握って彼に銃口を向けている。口元からは血がしたたっていた。

バルクのようにMSに火器で損害を与えられたのでなく、MSによって殴られたのだ。最新の対衝撃システムを装備していないコクピットにおさまったパイロットに対する肉体的負担は恐ろしいものだろう。だか、奴は現在、バルクに銃口を向けていた。

「やめろ!無用な……。貴様は負けたのだ」

バルクはラディに言った。

「う、うるさいっ。俺の栄光は、こんなもので終わらせてたまるか。お前がお前がぁっ……」

言うなりラディは銃の引き金を引いた。しかし、弾丸はドワッジの外板に当たりハネ返っただけだ。

「畜生――っ!!」

続けて2発、3発……。もはやラディに銃を保持できる余力は無い。それでも執拗に引き金を引く。7発まで数えた時、拳銃は動かなくなった。

「あああぁぁっ……」

ラディは絶叫し、必死の形相で銃のスライドを前後させる。まるで何かに追われているような、憑かれているような動作だった。

その時、火花をあげていたコクピット内のケーブルが切れ、ラディの身体に接触した。高圧電流が彼を貫く。

声にならぬ声を上げ、このあわれな狂人は黒焦げになって絶命した。

その瞬間、バルクは思わず目を伏せていた。

ヤンは援護のMSを屠り、最後の大物へ突進するスターノのザクキャノンをサポートした。

アッザムの下部砲塔からの砲撃を回避しつつ自らに砲手の目を向けさせて囮となる。

「済まん」

スターノの声が聞こえた。

ザクキャノンはアッザムの下部の死角へ潜り込む。後はコンテナの爆薬を置いて外から狙撃すれば良いだけだ。しかし、ザクキャノンはウロウロとしている。

「早く離脱しろ、ウスノロ!」

ヤンが叫ぶ。

「冗談じゃねぇ。この状況で外から狙撃できるかよ!」

「お前、まさか!?やめろっ!」

モニターにはコンテナに向けてザクマシンガンを射つスターノのザクキャノンの姿が映った。



反射的に身を伏せたヤンのモニターに閃光が走る。

ドォ――ンという大音響が砂漠をゆるがす。

1人の男の生命とひきかえに、邪悪の象徴は崩壊した――

「見事なトライだったよ」

後始末に追われる村人が往来する、村の広場でヤンはバルクにスターノの最期を語った。

「デュバル、コワルスキー、アシヤ、スターノ……。皆、良い奴だった」

「ああ。ベストメンバーだったな。アディブ少尉殿はどうした?」

「治療中さ。名誉の負傷だ。当分は動けんよ。いや、一生かも知れんぞ」

「何故だい?」

歩を止めてバルクは尋ねた。

「ここの娘とデキちまったのさ。あ、それから……」

ヤンは言葉を切った。

「奴はパイロットじゃなくて整備兵だったそうだ。階級も伍長。とんだ少尉さんだよ。あんたに伝えといてくれって伝言だ」

ヤンはバルクの胸をポンと叩いた。どこからか夕餉のお祈りが聞こえて来る。たどたどしい子供の声だ。その祈りの声に老人の声が割って入った。

「これからは、こう付け加えるんだ。『7人の兵隊さん、お恵みをありがとうございます』ってね」

子供が言われた通り復唱する。

「この村が有る限り、奴等は生きている」

バルクはヤンに微笑みながら言った。

「これからどうする?一緒に来るか、大尉さん?」

「やめておくよ。あいにくバクチは嫌いでね」

2人の男は握手を交わした。

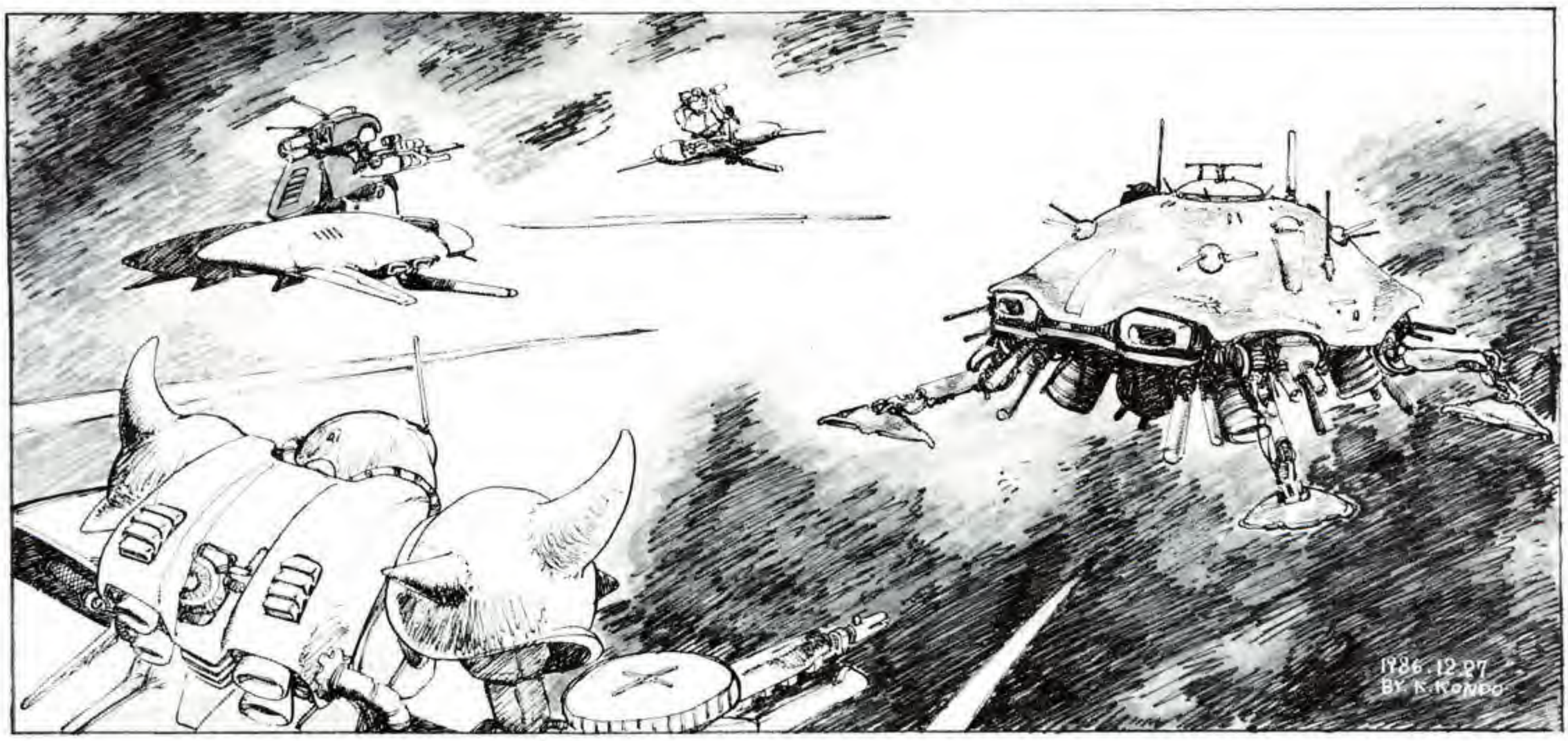
「ブラウンが言ってたよ。あんたは一本気な人だってね」

「ブラウン?。フレデリック・ブラウンか!生きているのか……」

「ああ。ア・バオア・クーじゃあ一緒だったよ。奴は生き残った」

「俺達もな……」

別れると2人の男は互いに別の道を歩んで行った。



この頁に資料的価値はおーむねありません！

MOBILE SUIT MS-107bis 近藤和久の雑機帳

（ほんとーは記）



グフbis

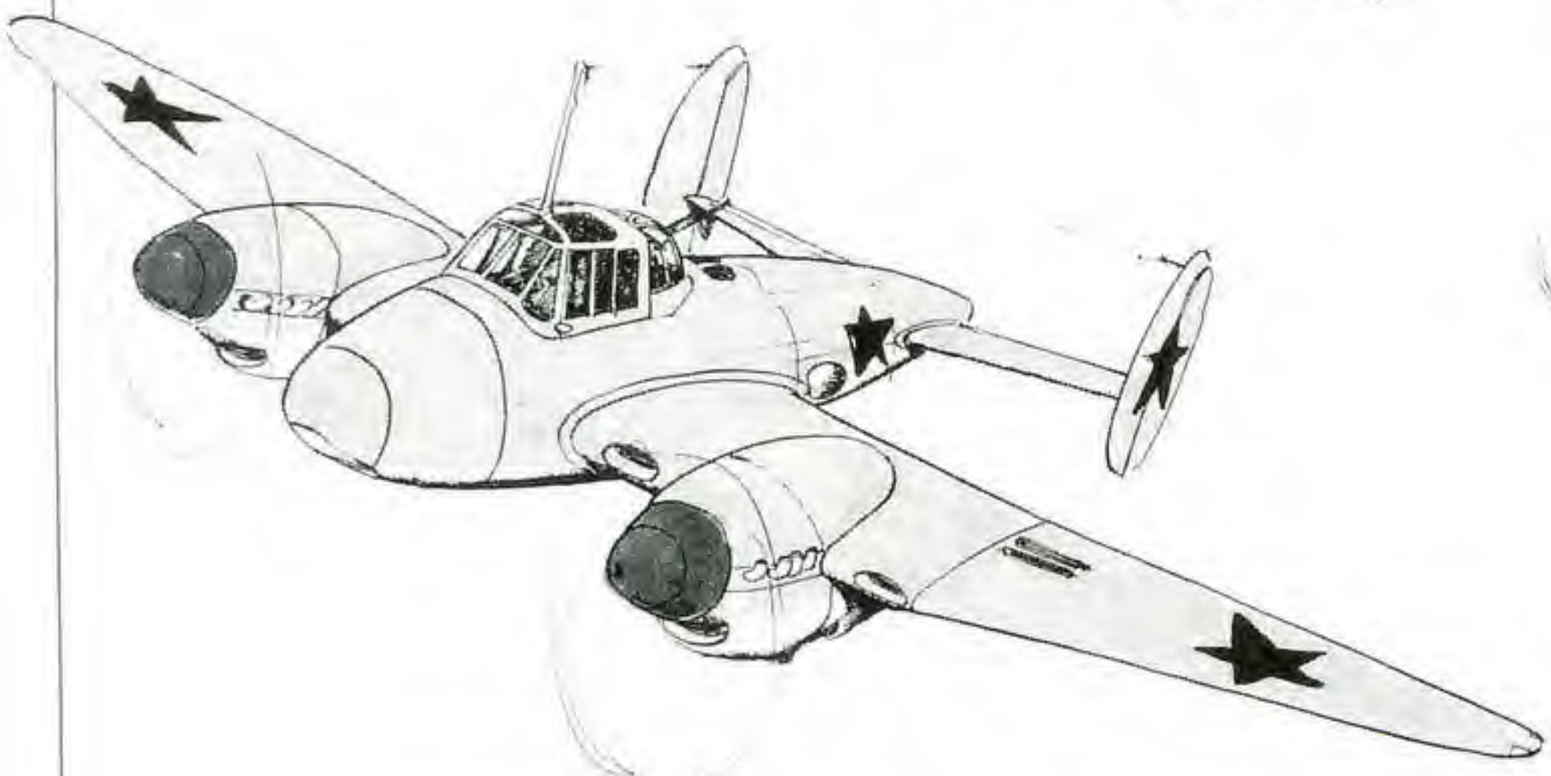
この商売をしだしてから体形が著しく変形してしまった。マンガ家が人物を描く場合自分の体形を基本に置くので最近ふとり身で長身のロボットが描けなくなってしまった。





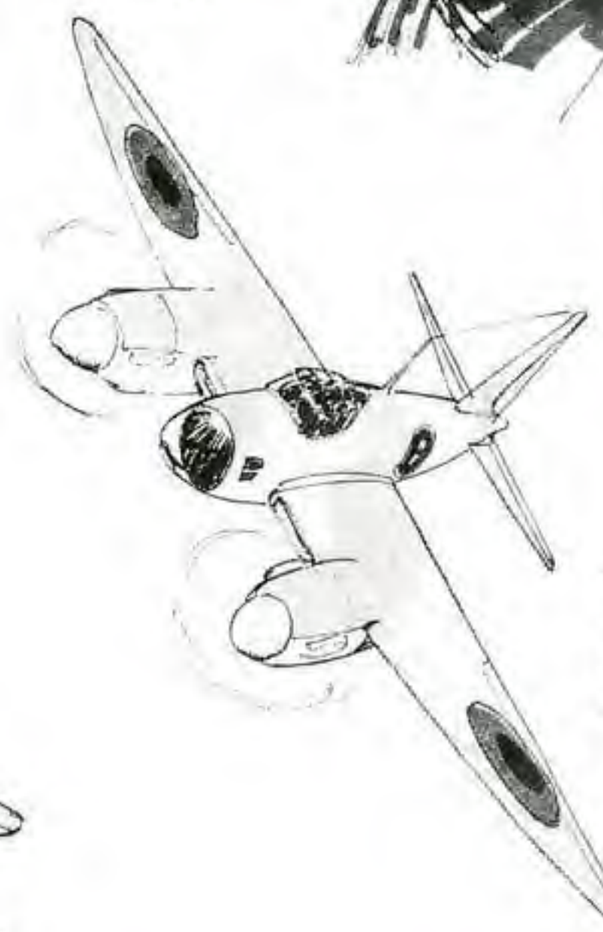
オンナ

今年は女性をガンガン描こうと思っております。



かの有名にしてマイナー機 Pe-2 僕の好きな飛行機です。ハリケーンより速い爆撃機。エアフィックスも再興した事だしそろそろ再販かかるかな……？

1987. 1.8
BY.K.KONDO.



Pe-2の
イギリスのマネっこ武器
モスキート。木製機の
技術はどうやら連合国
学んだようだ。
なにやうフォルムまで Pe-2
にそっくりだ。

ALL ROUND ZZ-GUNDAM KITS
ZZガンダム・キット総点検

※ボックスアートは、販売前の原画の写真なので、一部違った所があります。御了承下さい。

MSZ-010 ZZガンダム





1:100 Scale ￥2,200

変形ギミックを取り入れた、秀作キット。プロポーション、変形ギミック共に合格点の高水準キットで、元々変形に無理が少なかったＺＺならではだろう。ＭＳモードとＧフォートレス・モードでは、いく分ＭＳモードの方に分が有りそうなプロポーションではあるが、変形後も自重でヘタらない接続部分・関節部分には、ただただ感動してしまう。コアファイターには、歴代ガンダムキットシリーズ初のクリアーパーツを使用しており、腕に自信のあるモデラーならぜひコクピット内も手を入れてやりたい。ディテールアップのポイントとしては、コアファイターのプロポーション改修、ダブルライフルの砲身の延長、主翼(バインダー)のボリュームアップなどを挙げておくが、それはあくまでもディテールアップ案であって、ストレート組みでも十分通用する事はうけあいである。各部パーツ分割もほぼ成形色に準じており、細部を塗ってやりさえすれば、変形トイとして見ても納得のいく内容・価格である。





1:144 Scale ￥600

変形ギミックはオミットし、凛々しいＭＳモードのプロポーションを強調している。設定画から受ける武骨なＺＺとは違い、Ｚ等に見られる細身のヒーロー体型に多少ディフォルメーションされているが、特に難点は見られない。が、上半身に比べて下半身がいくぶんボリューム不足であり、スペーサーをかますかもしくは末端鋭角病的な細身かつダイナミックなプロポーションに改修してやればベストだろう。また、そこまでやらなくとも頭部のシェイプアップ、足首のボリュームアップだけでもかなり力強いＺＺが完成する。モールドカラーのダッグエッググリーン風のホワイトは、見事にアニメの指定色カラーを表現している。

AMX-006 ガザD

(1:144 Scale) ￥600

ガルスＪと並んで、最初に発売されたＺＺシリーズのキット。Ｚシリーズ後半のクォリティーの高さを持ち込んだ形となり、出足の良いスタートに感心させられた。さて、キットは￥600でほぼ完全な変形ギミックを兼ね備えたお買得品。ガザ・シリーズ独特の特異なプロポーションも見事に再現しており、改修箇所といえばつま先・かかとのボリュームアップだけで本当に充分だ。Ｚシリーズから取り入れられているポリキャップの効果は絶大で、多少の酷使でもガタがこないのは、変形キットにはまさにピッタリ。ＺＺシリーズでもベストに上げられる好キット。





AMX-101 ガルスJ

(1:144 Scale) ￥700



アニメキットの場合、何が面倒くさいってやはり関節ごと・ユニットごとの塗り分けだろう。これを解決したのが1:100のＺガンダムシリーズで、接着・塗装後に各ユニットを差し込むだけ、という涙モノのシリーズだった。各関節ごと、とまではいかなかったものの、このガルスＪはほぼユニットごとに工作を進める事ができ、1:144 もここまで!と思わされた。プロポーション・ディティール共にほぼ満点で、特にふくらはぎやスタビライザーのボリュームは完璧。肩のミサイルポッドは、左肩が最初から開状態なので改造して閉じてやった方が自然に仕上がるだろう。



AMX-102 ズサ (1:144 Scale) ￥700

可変キットでは無いが、トイの要素を多く含んだキット。背中のブースター・ポッドと本体が取り外し可能、ドッキングロック部のギミックなどは実に良く出来ており、重心の低いプロポーションをほぼ忠実に再現している。気になる所はやはり頭がめり込んでしまっている点だろうか。これはポリパテかエポキシパテを少々盛り付けてやれば解決する事なので、必ず手を入れたいポイント。上級者モデラーなら、設定を元に体中に組み込まれた莫大な量のミサイルを再現する事も可能だろう。





AMX-104 R・ジャジャ

(1:144 Scale) ￥600



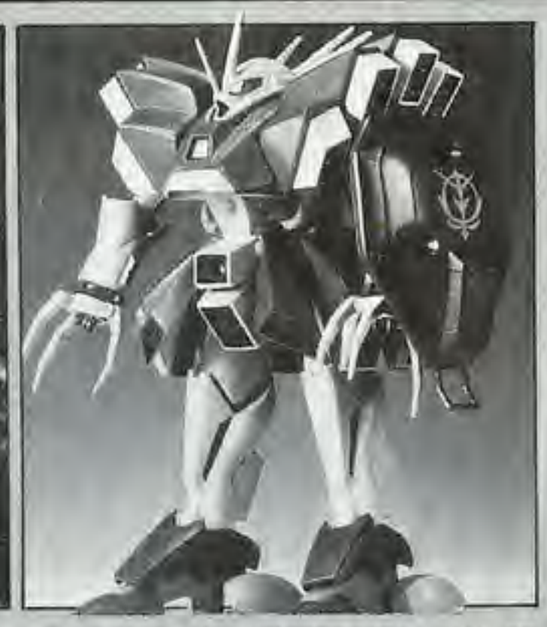


「設定資料に忠実でなければイヤ!」というポリシーを持ち合わせていなければ、実にカッコイイフォルムを持ったキット。が、各部のボリュームが若干設定と違う為に「○mm詰めた、□mm延長した」という工作に陥りやすい。あまり気にしなければそれ程気にはならないので、最低限のディティールアップに留めたい。頭部、スカート、肩アーマーの形状がポイントとなるだろう。デザインの関係上かなり可動範囲が制約されているので、思い切ってポーズ固定にするのも一案である。

AMX-103 ハンマ・ハンマ

(1:144 Scale) ￥800





大きなプロポーションの取り違いが少ないＺＺシリーズにおいて、かなり難のあるキット。ハンマハンマ独特の、威圧感がありながらも女性的て気品のあるフォルムには、今ひとつ及ばなかった様である。改修法としては、ボディ・頭部の幅つめ、動力パイプをパイプスプリングに変える等、かなり工夫箇所はあるが1:144とは思えないボリュームのキットだけに、完成後はかなりの満足感を得る事が出来るだろう。オールレンジ攻撃用に腕が延長出来るので、これも固定ポーズが決まるキット。

AMX-008 ガ・ゾウム

(1:144 Scale) ￥600

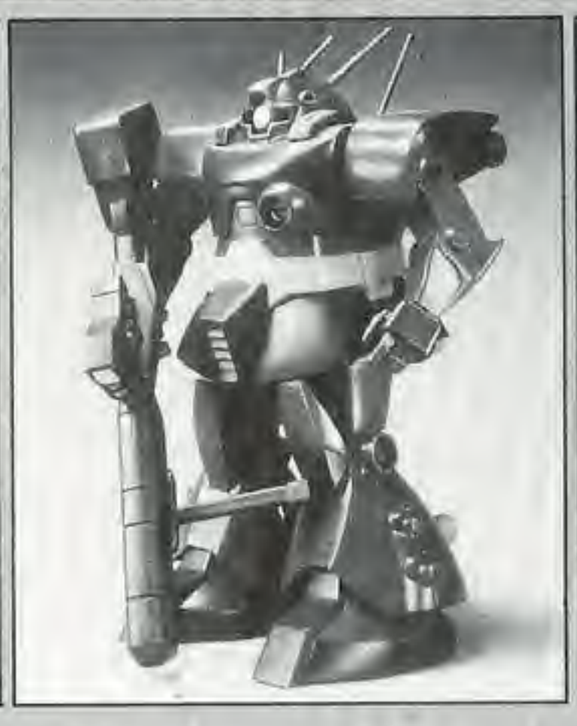
元々ガザＥとネーミングされていたこのガ・ゾウム、フォルムは確かにガザ・シリーズ。キットはほぼ問題無くこのフォルムを再現、ガザＤと同じく￥600で変形可能である。最も問題なのは、膝関節が逆方向にしか動かない事。これは、可変ギミックを中心に設計してしまった結果であり、すね部分のパーツに手を入れてやれば一応順方向にも可動するようになる。変形については一部差し替え式ではあるが忠実に再現。ＭＡ形態はどうしてもヘタリがくるので、スタンドの自作をすすめる。





MS-09G/H ドワッジ (1:144 Scale) ￥700







旧ガンダムシリーズのリックドムをベースキットにしている為、どうしても今日の目で見るとツライ点が多い。ポリキャップが入っていないのが最大の弱点か。しかし新造部分のモールドはかなり良好で、メッシュの再現などは見事。又、歪んだ見方ではあるが計14個セットされた大小のノズルは、色々な意味でモデラーには重宝だろう。G型(一般機)とH型(ロンメル機)のコンバーチブルではあるが、H型の頭部パーツはセットされておらず自作する必要があるのは残念。が、H型用のビーム・カノン、G型用のジャイアントバズ改は共に満点な出来で他キットと組み合わせても楽しい。

MS-06D ディザート・ザク (1:144 Scale) ￥600

外観はＭＳＶシリーズのザク・ディザートとあまり変っていないが、装備品の豊かさ・可動の楽しさを追求した作りになっている。新設定のロケットランチャー、ランチャーマウントラッチ、ジャイアントバズ・マウントラッチに加え、ＭＳＶシリーズの３連ミサイルポッド、クラッカーポッド、２連ミサイルポッド、マシンガンが付属していて好きな武装が施せる。頭部形状は相変らずなので、ザクファンは改修が必要。





AMX-107 バウ (1:144 Scale) ￥700

ヒーローメカ的なシルエットを仲々上手く表現しているキットだ。バウ・アタッカーとバウ・ナッターに分離／変形可能で、特にバウ・アタッカーはシールド＆ライフルの固定を計算に入れた見事な設計である。が、機首にあたる部分が２回り程小ぶりなのでこれは要改修なポイント。さてＭＳモードのプロポーションを見ると、若干足が短かい(特に太腿)様なので延長してやりたい。グッと力強さが増すばかりか、バウ・ナッター時のフォルムも飛行機的(？)になるので好都合でもある。足首と一体にモールドされてしまったアーマーも新造してやれば文句無しだ。





RMS-192M ザク・マリナー
(1:144 Scale) ￥600

まず伝えておきたいのは、ボックスアートの素晴しさ。シリーズⅠ、２を争そう出色の出来である。さて肝心のキットはＭＳＶシリーズの06Ｒザクをベースにしている為、ザクシリーズとしてはかなりのボリュームのあるキットと言える。ディテールアップ案としてはズバリ、『ザク』にしてやればよいのである、個人個人の持ち合わせたイメージを使って。何処基処を何㎜、とはあえて語らない。旧作ファン必作のキットだ。





MS-14J リゲルグ
(1:144 Scale) ￥700





名作キット・ＭＳ－14Ｃをベースとした上に、またも新型起こしの頭部パーツ(ノ)がセットされるなど、妥協しない体制がうれしい好キット。バックパックがやや小ぶりかと思われるが、プロペラントタンクを大型化してやるとさ程気にもならなくなる。ショルダーバインダーの面取りは断面形が異なってはいるものの、改修しようとすると全く100%の新造と成りかねない為、気にならない人は別段手を入れる必要もないだろう。ゲルググキャノンのパーツも結構あまるので、流用パーツとして利用できる。

AMX-117R/L ガズアル/ガズエル (1:144 Scale) ￥600

ゲーマルクのロイヤルガードとして登場するこのガズアル／ガズエル、見ての通りガルバルディβがベースキット。元々1：144Ｚシリーズでも優秀キットだっただけに、フォルム上にはほとんど何も問題は無いと言えるだろう。ただ、用途（ハマーン親衛隊）を考えた場合、キットの指定通り仕上げただけではいまひとつ気品が漂わない。デカールでセットされているカービングは使わず、できる事ならば本当にモーターツールや彫刻刀で彫り込んでやるかポリパテ等で凸モールドにしてやりたいところだ。銀塗装も、ただ全面同色の銀では無く、アイアンやクロームシルバーなどの使い分けで質感の違いを出してやればベスト。







RMS-119 アイザック

(1:144 Scale) ￥700





ボックスアートは最盛期のＭＳＶシリーズを髣髴とさせる、躍動感溢れる素晴らしい仕上り。その中に詰まっているこのモデルは、やはりまず目を引くのはその巨大なロト・ドーム。ＥＷＡＣシステムを搭載した非戦闘ＭＳな為、マシンガン等は持たせないのが正解だろう。(いけない訳では無いが、持たせない方がよりらしいという事。)元々秀作キットのハイザックがベースとなっている為、実に立体映えするモデルとなった。ランドセルにモールドされているデータポッドは、一度切り離して新造してやるとグッと見場が違う。新造パーツは少々エッジが立ちすぎのキライもあるが、あとは個人の好みだろう。

AMX-009 ドライセン

(1:144 Scale) ￥800

秀作。これを作らずしてＺＺシリーズは語れないと噂された(!?)名作キット。まずビックリさせられたのは腕に収納された、ハンドガンのギミック。カバーの開閉・銃身の伸縮は、このスケールでは限界というところまで良く出来たギミックと言えるだろう。関節の可動範囲も実に広く(デザインの勝利?)かなり自由なポーズがつけられるが、その分、スカート内部の空洞が見えてしまうのが難点か。





AMX-014 ドーベンウルフ

(1:144 Scale) ￥800





ハンマ・ハンマ以上の巨大さを誇る超大型キット。可動範囲を制約されない股間のデザインが上手く生かさせており、メガランチャー発射ポーズが難無くとれる。大型化の分、細部に手が回らなかった為であろうか、省略されたギミック(腕のサイコミュコントロール、インコム等々)が多いので、ここはモデラーの腕の見せ所であろう。メガランチャーの大型化も、ぜひ行なってやりたいものだ。

AMA-01X ジャムル・フィン

(1:144 Scale) ￥700





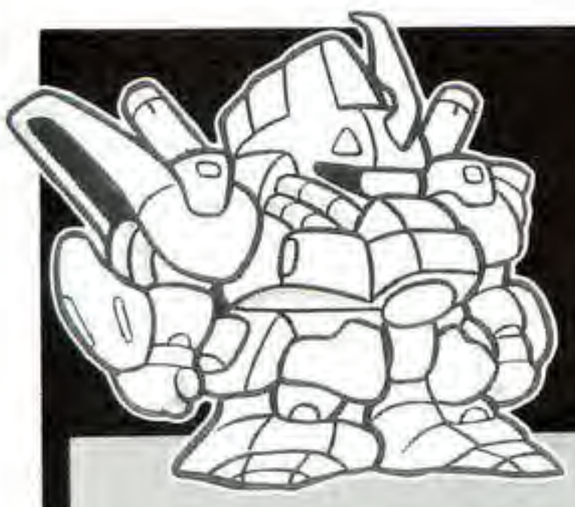
名作中の名作、旧ガンダムシリーズ・ＭＳＶ・Ｚ・ＺＺシリーズ通して見ても、おそらくベスト3に入るのでは?と思われる歴史に残る名作キット。(ちと誉めすぎかナ?)ほぼデザインを忠実に再現したフォルム、そして変形ギミック。改修ポイントは、ショルダーアーマー(ウイング)下を一度くり抜いてディテールを加えてやる程度か。3機作ってジャムル３Ｄアタックを再現するも良し、同スケールのメガ・ブースターを作ってやるも良し。とにかく手にとってほしい。

AMX-011 ザクIII (1:144 Scale) ￥700

ＺＺシリーズ最後を飾るのは、やはりと言うか『ザク』であった。上半身がバックパックと独立してフレキシブルに可動するギミックは、実に新鮮。右肩のシールド、バックパックなど可動部は実に多いが、最大の見せ場であるスカート前部に内蔵されたビーム砲のギミックがオミットされているのは実に残念である。上級者モデラーなら、ぜひとも改修してやりたい。頭部に関しては好みが分かれる所であろうが、何にしても多少の幅つめは必要か。マシュマー・カスタムへの改造も、じっくり取り組めばさ程困難ではない。







ZZ GUNDAM TOY A·LA·CARTE



ZZガンダム・トイ ア・ラ・カルト

さてこのコーナーでは、ポピー事業部より発売された
ガンダムのトイと、ハイコンプリート・モデルなどを紹介しよう!!

CAPSULE TOY

スーパーディフォルメガンダムワールド



大好評のこのシリーズ、Zガンダムに続いてZZガンダムも登場!
1ケ100円のカプセルに2個入り、何が出るか解からないスリリングさ(!?)は今も昔も変わらない。模型情報やB-CLUBでお馴染みの鳥山劣氏による、コミカルにかわいくディフォルメされたモビルスーツ群が勢揃い。材質は塩ビで、底部にあいた穴はエンピツの径にピッタリ、チャンバラや人形劇も出来るぞ!

しかしまあこのディフォルメがまた実に上手く出来ていて、当然と言えば当然なんだけど一発で何だか解かるアレンジが上手い。こーいうのってやっぱりセンスだよね。製品になっているのは、ZZガンダムやハンマ・ハンマ、Rジャジャはもちろん、ドワッジH型とかガズアル・ガズエルみたいなマイナーなモビルスーツも出てるのがウレイシね♪ 全種集めれば壮大なコレクションだ。





ディフォルメ機動戦士ZZガンダムシリーズ

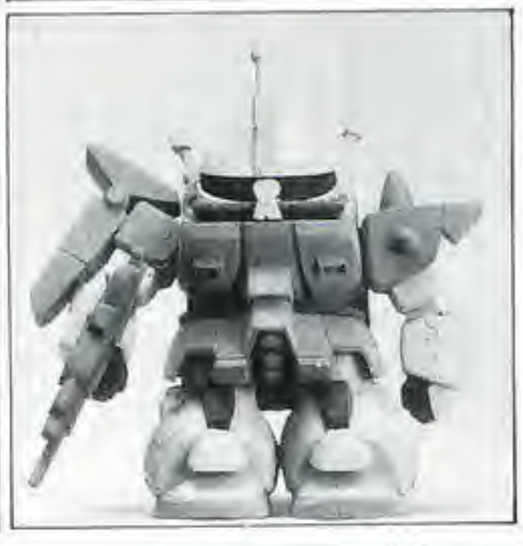
全長約50ミリの2頭身半モデル。材質はABS樹脂、(モデルガン等に使う、柔軟性がありながら固いプラスチックの一種) そのパーツとパーツのフィットする感覚は、もう快感に近い位にピタッと組み上がる。パーツ分割も実に巧みで、穴あきパーツが表面に出てこないのはサスガ。ロボチェンマンシリーズが無くなってしまった分、改造&塗装が出来るディフォルメキットはこれのみだから重宝だ。

オプションの火器もそれなりにちゃんと入っているので、ディフォルメ・ミニミニディオラマを組んだり、又、スーパーディティールアップなんかしてみるのも楽しいかも。種類は今のところここに紹介した4種のみだが、好評ならパートIIも考慮中との事なので、シリーズ化を希望する君は百円玉を片手に毎日スーパーマーケットや模型屋さんへ走るか、バンダイポピー事業部にリクエストの手紙をジャンジャン出そう!









機動戦士ZZガンダムシリーズ











HIGH COMPLITE MODEL

●ZZガンダム（1:144）￥3,500●

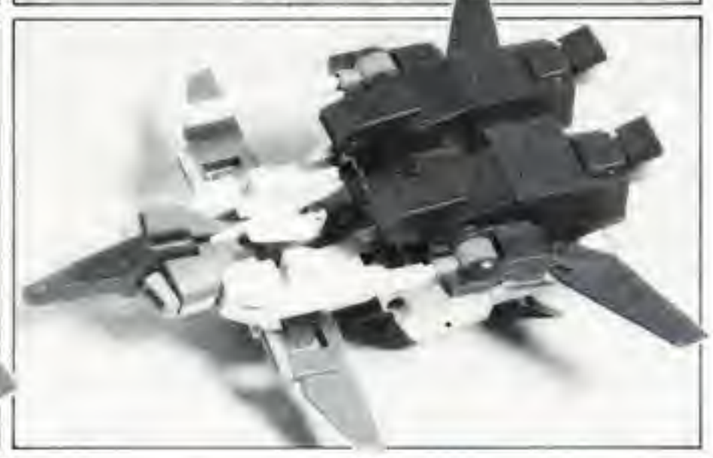


究極の1:144完全変形が、このハイコンプリートモデル。モビルスーツ・モードから、コア・トップ、コア・ベース、Gフォートレス各モードへ分離・変形が可能。もちろん、コア・ファイターはコア・ブロックに変形する。MSモードは同スケールのキットよりも頭部がやや小さめ、その分力強いプロポーションとなっている。コア・ブロックからコア・ファイターへと変形する際は、エンジンブロックがななめ後にスライドする為に全長が延び、1:100キットのコア・ファイターよりも数段良いプロポーションに仕上っており、これは実にナイスなアイディアだ。又、Gフォートレス・モードも1:100キットよりも設定画に近い物となっていて、各飛行形態のみ見るならば、キット・DXタイプのどれよりも完璧な仕上り。モデラーとしては、コア・ファイターのキャノピーを透明にするなど、各ディティールに手を入れてやりたい。もう1段深いトーンで塗装してやれば、グッとリアルに仕上るだろう。









DELUXE TYPE

●DX ZZガンダム
￥4,800●

ハイメタルシリーズの流れを汲む、ABS樹脂製モデル。Zガンダムに次ぐ、完全変形モデル第2弾だ。クリック式で、各モードがピタッと止まるのは、トイならではの仕上り。『変形』を第一に楽しむには、最適のモデルと言えるだろう。さすがに強度も充分で、多少の酷使程度じゃガタがこないのは、お子様でも安心だ♪

最大のネックは、コア・ファイターの主翼がオミットされている事だろうが、小林誠氏さえも作例ではオミットされていたのでこれはこれである意味逆にいいかもしれない。ハイコンプリートモデルでは、コア・トップにコア・ブロックを装着する事が不可能だったが、このDXタイプは可能。



ASOBOT

●あそボット
ZZガンダム ￥580●

ロボチェンマンから始まったこの可変(?)ゼンマイ走行ディフォルメキャラクター・シリーズ。(長い!) ロロチェンマンとかカワルドスーツを経て、「完成品」として発売されたのがこの『あそボット』シリーズだ。またまたこれもABS樹脂製なので、ショックにも強く、モールドの立ち上りもシャープで好感が持てる。とか強調しちゃうよーなアイテムでもないけどネ(笑)。背中のビームサーベルにグーとパーがついてしまうという(笑)なかなか強者なアイテムだ。このシリーズ、他にマイケルとかスーパーマリオとか、ガンダムにかかわらず多数出ている。









今現在、パートIIまで計8種を数えるリアルタイプ(?)シリーズ。スケールにするとだいたい1:300位、全高で55㎜程。このスケールながら、両肩・両腕・頭部が可動するというスグレモノ。プロポーションの良し悪しが割と極端ではあるが、手を入れてやれば（これも当然ABS樹脂製だから改造もOK!）1:144スケールのキットにもひけをとらないモノとなる。元々デザインが複雑なZZシリーズだけに、スラスター等は省略されてしまっていることも多いが、遠景用やディオラマ用にはピッタリ。ストレートに組んで机の上にズラズラと並べるも良し。ZZガンダム、ガルスJ、ガザD、ハンマ・ハンマ、Rジャジャ、ガ・ゾウム、バウ、ドライセンと、主要モビルスーツはほぼ出揃っている。以後のシリーズ展開にも期待!!

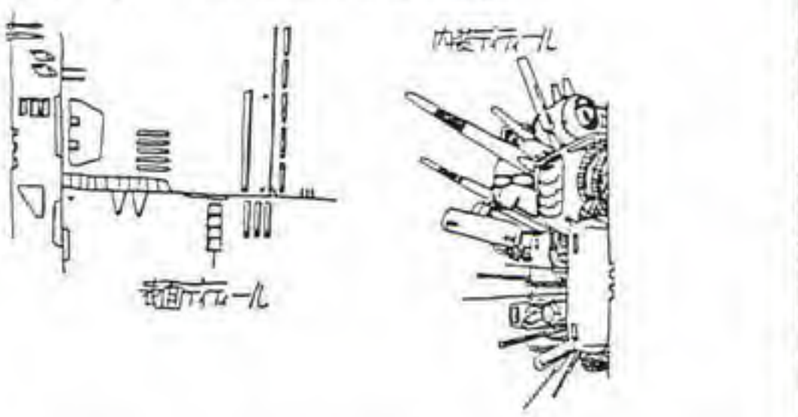
HOW TO BUILD GUNDAM NOW
DETAIL WORKING

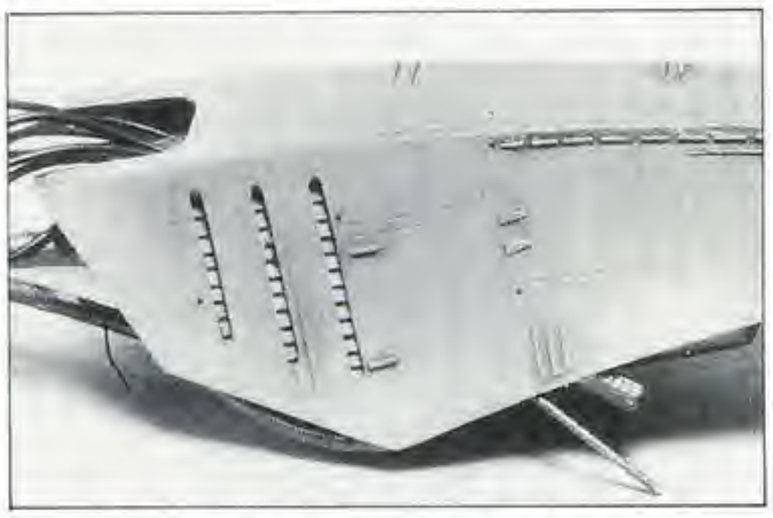
HOW TO GRADE UP YOUR MODELS
YOU CAN DO IT

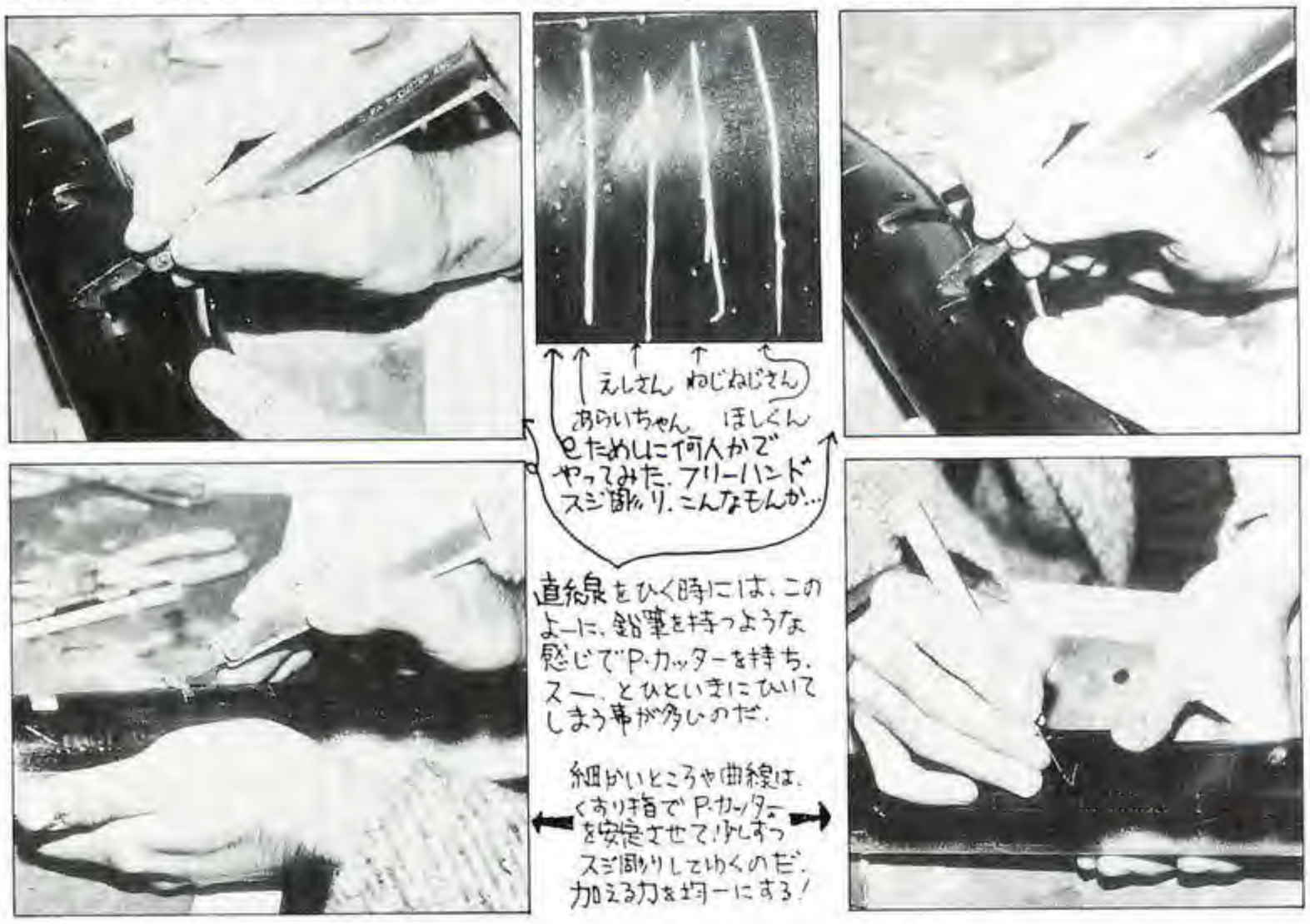
ビシバシのディティーリングと言うのは、かっこ良いのである。特に、見事に、かつ美しくきまっていると、もうそのディティーリングのみに感嘆の声を思わずあげてしまうのである。

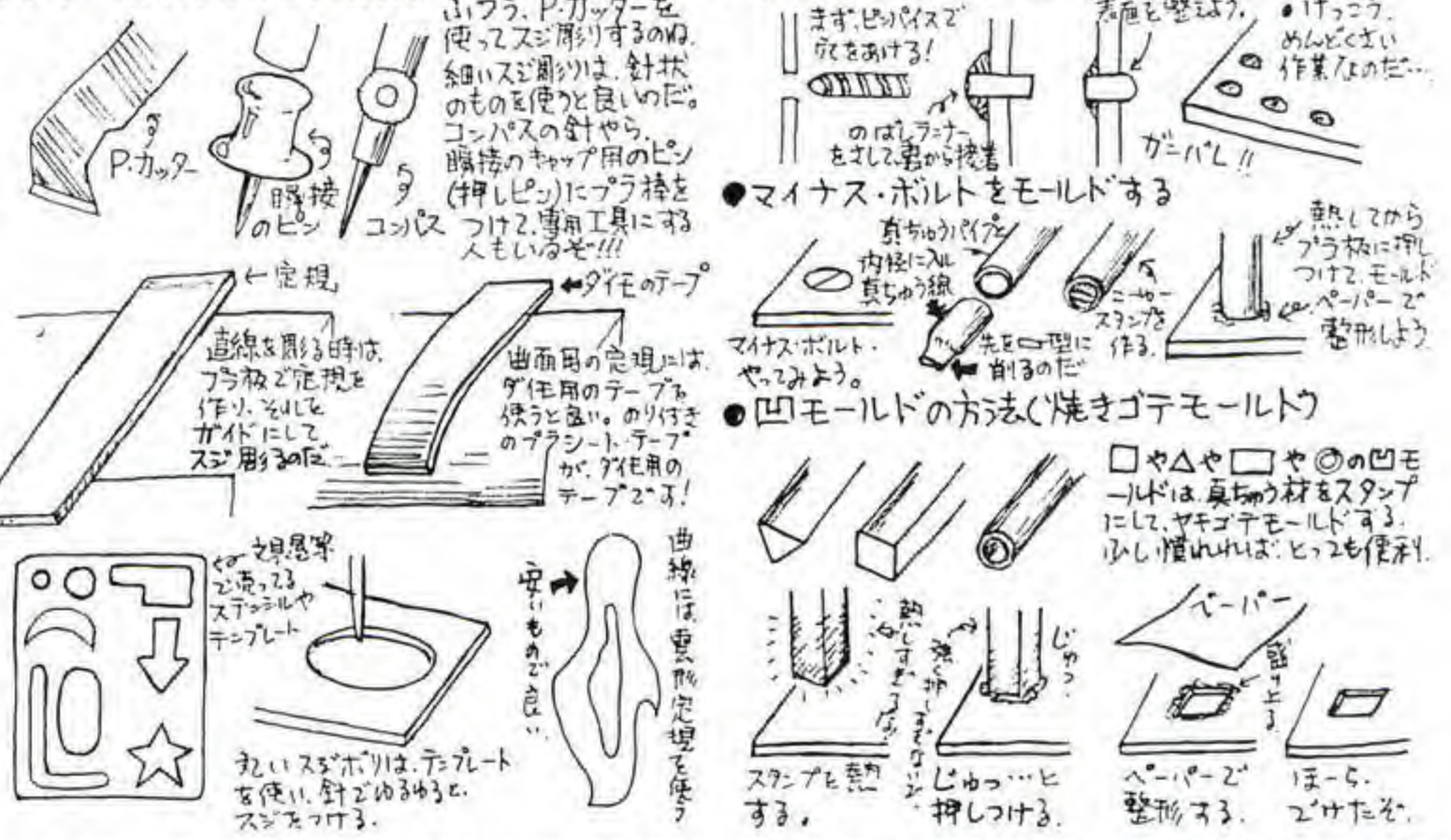
本来、全体のフォルムが２Ｄ→３Ｄへのおきかえの時に重要なのだが、やはり立体としての見栄えを考えると、各々の面に、いかにもそれらしいスジ彫りやら何やらというディティール処理が上手に施されていると、それはひとつの見せ場にもなりうる。











なんでぼくがこーゆーことをせななららんのか良く解りませんが、自分のディティーリングを書けとゆーことですので、つつしんで書かせていただきます。

●内装ディティール

これはあんまり説明できません。と言うのはあんまり流用パーツとゆーものを扱えないんです。ぼくがよく着けるのは、プラ棒、プラパイプ、アクリルパイプによるプロペラントタンク風のもの、プラ棒とプラパイプによるフレームプラ板によるフィン、ガラスチューブ、パイプスプリング、リード線などなど。これからいろいろ流用パーツを研究してみようと思いますが、流用パーツについては皆さんの方が知識があるでしょう。

関節部などは軸になる部分にプラ棒を何本かとその周囲にパイプスプリングやリード線を強引につめ込んでますけど、なるべく密集した感じに見せてやるのがコツだと思います。

バインダー内部などは、基本になる大きなタンク状のものやフィンなどを線対称の位置にまず配置して、その周囲にプラ棒、スプリング、その他を加えます。とにかく詰め込むのですがちゃんと考えて配置していかないとスクラップになってしまうので注意。ある程度の対称性をもたせると整然とした感じでスクラップ感がおさえられると思います。

内部塗装については、ぼくはいつもエナメルのクロームシルバー＋ブラックを使いますが、メタルコートなども良いと思います。エナメルのシルバーは良く輝くし、はみ出した部分は溶剤でおとせるという利点から愛用していますが、乾燥が遅くてうっかりさわるとベタついたり落ちたりするので問題ですけど。

ガラスチューブには塗装がのりにくく、薄めた塗料で染めるように塗りましょう。

●表面ディティール

表面ディティールと言えばまずプラ板貼りやスジ彫りが頭に浮ぶと思います。プラ板貼りについては、細かい長方形のや台形のや、ほそ長いのがありますが、リゲルグやクインマンサのページを見てもらえばどんなもんかお解りになるでしょう。(佐藤さんのネエルアーガマも参考になりますよ)。これらは全部、瞬間接着剤でなく、スチロール樹脂系の接着剤（タミヤセメントやMr.セメントなど、ポピュラーなやつ）で接着しています。瞬接だとずれて着いたとき困ってしまうので。それでは、スチロール樹脂系

HOW TO BUILD GUNDAM NOW
FABULOUS WORKS OF ARAI
WITH SIMPLE TOOLS

さて、ここでは、そのディティール処理の方法について解説することにしようと思う。特に、あの新井智之があの新井ディティールをどのようにして作っているのか…という所にスポットを当てて、本家新井ディティールの驚異的な安直さに驚きつつ、これなら私でもできるわ、と納得してもらえればとってもうれしいのであーる。

技術的なものを覚えれば、あとはどのようにアレンジするかは皆さんの自由なのであります。

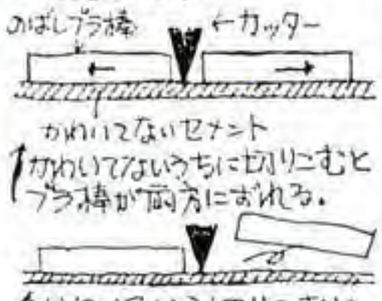
●ーーーモールドの方法。意外とかんたんなので皆もやるよーに!!!



←のばしプラ棒を作るのだ。これは、丸棒ではなくて、角棒を使うと良いのでーす。なぜならば、のばし角棒は断面が図こーなっていて、接着面が広くとれるので良い、ということなのです。

接着は、フツーの接着剤ーーを用いるのです。もし、瞬接を使うのなら、ーーーはできない、とあきらめてくださいな。ふつうの接着剤がーーーには、重要なのです。

プラ棒を貼ったら、→接着剤がかわかないうちにカッターで切れ目を入れます。端から、ちょんちょんと切れ目を入れると、プラ棒がずれて、ーーーになるのです。かわいてしまうと、できなくなってしまうのです。

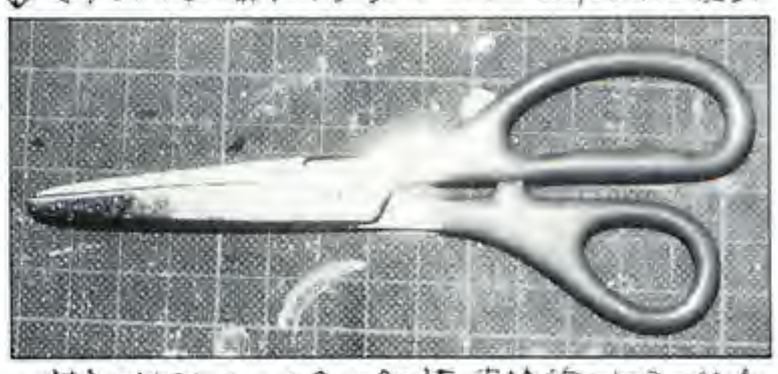




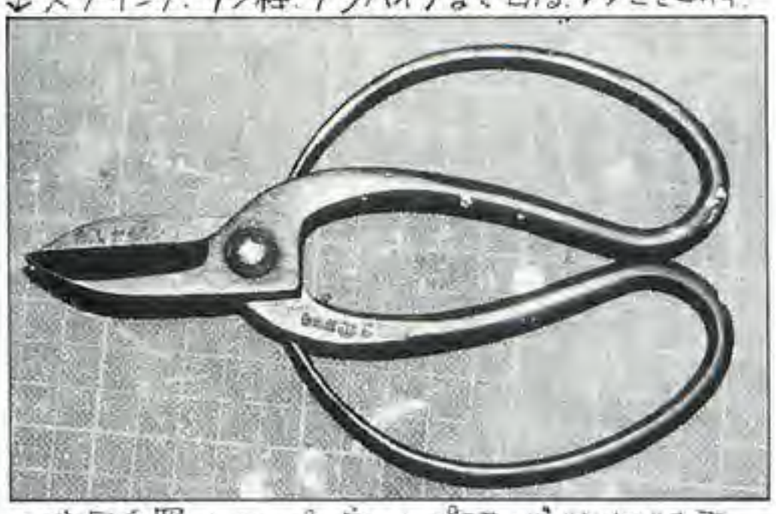




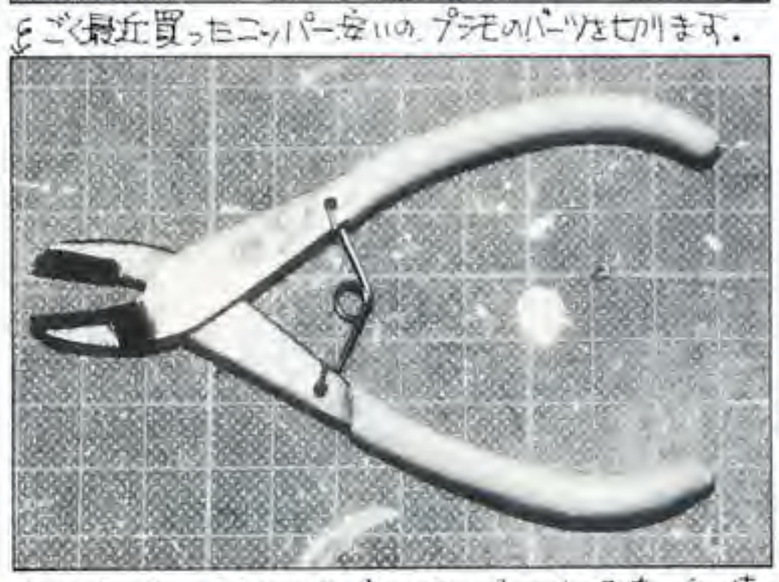
●あらいちゃんの、これだけ道具だよ!



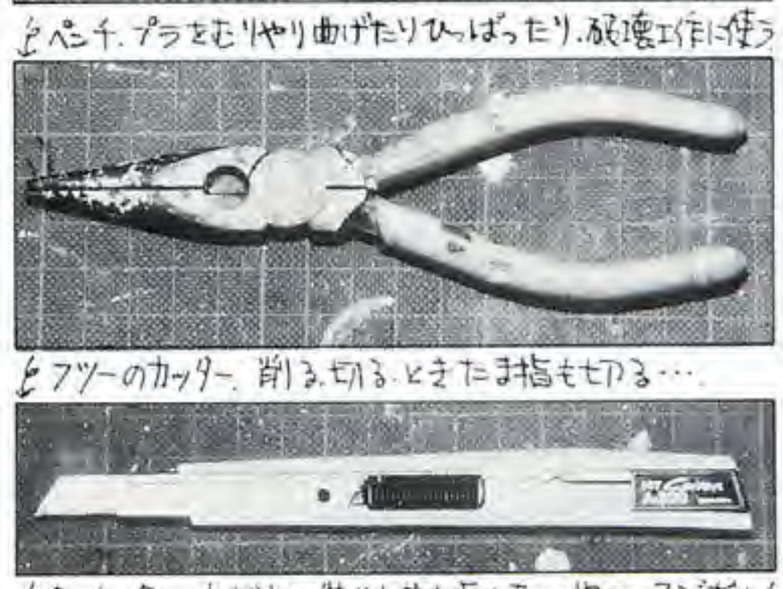
↓小ばさみ(フツーのはさみ) リード線・0.5,0.3ミリのプラ板やらプラペーパーを切るのに使う。



↓植木ばさみ。1.0,1.2のプラ板、真鍮線を切る。パイプ↓スプリング、プラ棒、プラパイプまで切る。プラモをこわす!



↓ごく最近買ったニッパー安いの。プラモのパーツを切ります。



↓ペンチ。プラをむりやり曲げたりひっぱったり。破壊工作に使う

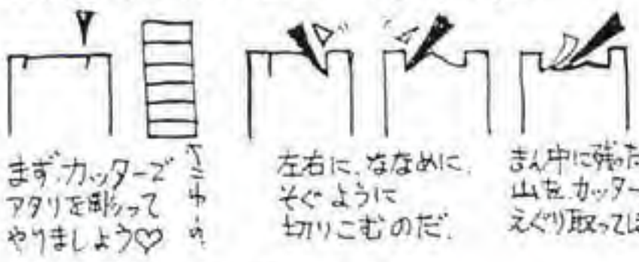


↓フツーのカッター。削る。切る。ときたま指も切る…。

↓P-カッター。友だちに借りたまま返さないやつ。スジボル!

↓小田先生に買えといわれて買ったピンバイス。穴をあける

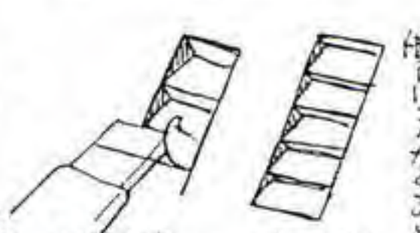
●スリット(彫り込み式)のやり方!



まず、カッターでアタリを彫ってやりましょう♡

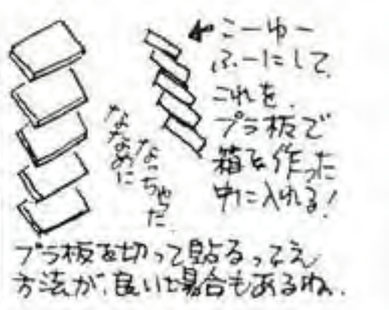
左右に、ななめに、そぐように切りこむのだ。

まん中に残った山を、カッターでえぐり取ってほう。



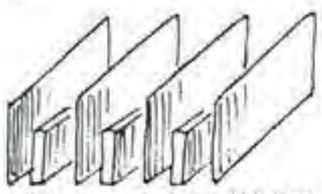
この方法は、エポパテ、ポリパテ、キャストにやりやすい!

できあがり!

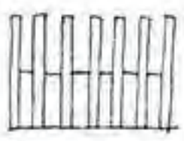


プラ板を切って貼るってえ方法が、良い場合もあるね。

●フィンを作ってみよう!



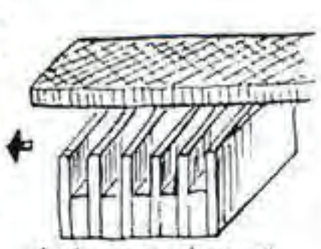
だいたい大きさをそろえて、薄・厚(スペーサー用)2種のプラ板を貼りあわせる。



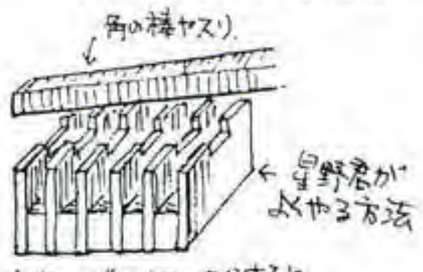
横から見ると、こうなってる。必要枚数、接着してみましょ。



ヤスリをかけると、こーなるのだ。さらに→断面形



全体にヤスリをかけて、各プラ板のサイズを整える。



中央に溝を切ったりするとおしゃれ!だったりする。

●そうそう、プラ板を切る時には、フツーのカッターで充分だヨ、!

カッターで、スジをつけてしまえば、あとは折ってしまうんだねー。それが、プラ板切りの基本だい。時に小さいプラ板チップを作んのって、けっこーめんどくせーから、定規あて2.(これ、デザイン用の平行定規ってのを使うと、平行線引くのが楽だから、使ってみよう。ちょっと高いけど)線をひくみたいに、しゅーしゅーとキズつけてさっ、パキパキと折ってしまえば、楽ってもんですね。

接着剤(以下セメントと呼びます)で着かないキャストやポリパテやエポキシパテに対してはどーやって着けるかとゆーと、まずそれらにサーフェーサーを吹き、丈夫な塗膜を作っておいてから、その上にディティール(プラ板)をセメントで貼って、さらに上からサーフェーサーを吹いておさえつけてやるわけです。その後、はみ出したセメントがあれば乾いてから、600番くらいのペーパーできれいにおとします。

次にスジ彫りですが、ぼくはフリーハンドでやるんです。実は、定規やゲージをあてて彫るなんて夢にも思わなかった…。みーんなフリーハンドだと思ってたんだよー。(ガーンだっ)

左右対称の時なんかは、鉛筆で下書きをしてから彫りますが、たいていは下書きなしで適当にやってしまいます。直線なんかは一気に引いてしまいますが、場合によってはジリッジリッとちょっとずつ引く時もあります。(まあそれはスジ彫る物によりますが)練習すれば誰でもできると思います。

その他によくやる表面ディティールとゆーとのばしプラ棒貼りがあります。1:100リゲルグを作った時から味をしめましたが、これがなかなかのものです。のばしプラ棒は角棒の方が接着面がしっかりして良いでしょう。ぼくは良くてんてん切り込みを入れますが、それは図と写真を見てください。

とにかくぼくが使っている道具はみなさんと同じ(それ以下だという説が…金属ヤスリ持ってないんですもんねー。皆に笑われてしまった。彫刻刀もないし…)ごく普通の道具ですので、誰でもできると思います。ねっ。(あらい)

HOW TO BUILD GUNDAM NOW

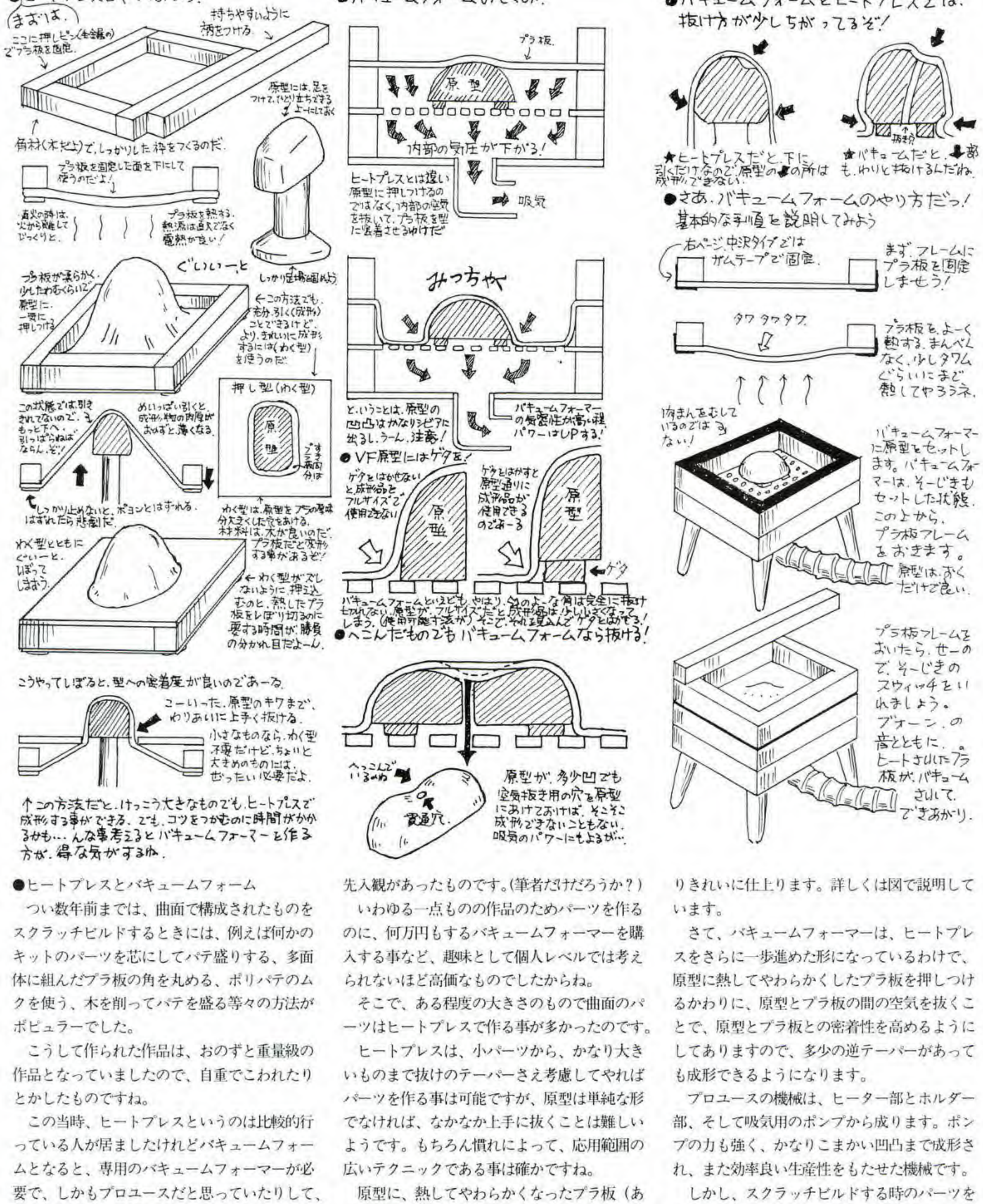
VACUUM FORMING

AND HEAT PRESS
IT'S VERY SIMPLE AND EASY

バキュームフォームの利点、これは何と言っても曲面構成の造形物をプラ板で作れるって事。これは何よりモデラーにとってうれしいのだ。完成品が軽量に仕上るしね。

さて、このバキュームフォーム、成形の技術は、もちろん多少の失敗をくり返してコツを体得しなければならないけれども（原型作りも含めて）とは言っても、さほど大げさに考えるほどの事もないのである。

バキュームフォーマーそのものの構



●ヒートプレスとバキュームフォーム

つい数年前までは、曲面で構成されたものをスクラッチビルドするときには、例えば何かのキットのパーツを芯にしてパテ盛りする、多面体に組んだプラ板の角を丸める、ポリパテのムクを使う、木を削ってパテを盛る等々の方法がポピュラーでした。

こうして作られた作品は、おのずと重量級の作品となっていましたので、自重でこわれたりとかしたものですね。

この当時、ヒートプレスというのは比較的行っている人が居ましたけれどバキュームフォームとなると、専用のバキュームフォーマーが必要で、しかもプロユースだと思っていたりして、例えばバキュームフォームのキットを作るために使用するもんだ、と言う今から考えると妙な先入観があったものです。(筆者だけだろうか？)

いわゆる一点ものの作品のためパーツを作るのに、何万円もするバキュームフォーマーを購入する事など、趣味として個人レベルでは考えられないほど高価なものでしたからね。

そこで、ある程度の大きさのもので曲面のパーツはヒートプレスで作る事が多かったのです。

ヒートプレスは、小パーツから、かなり大きいものまで抜けのテーパーさえ考慮してやればパーツを作る事は可能ですが、原型は単純な形でなければ、なかなか上手に抜くことは難しいようです。もちろん慣れによって、応用範囲の広いテクニックである事は確かですね。

原型に、熱してやわらかくなったプラ板（あるいはエンビ板）を押しつけるわけですが、原型にあわせて、押え型を作りこれを用いるとよりきれいに仕上ります。詳しくは図で説明しています。

さて、バキュームフォーマーは、ヒートプレスをさらに一歩進めた形になっているわけで、原型に熱してやわらかくしたプラ板を押しつけるかわりに、原型とプラ板の間の空気を抜くことで、原型とプラ板との密着性を高めるようにしてありますので、多少の逆テーパーがあっても成形できるようになります。

プロユースの機械は、ヒーター部とホルダー部、そして吸気用のポンプから成ります。ポンプの力も強く、かなりこまかい凹凸まで成形され、また効率良い生産性をもたせた機械です。

しかし、スクラッチビルドする時のパーツを作る程度のバキュームフォーマーなら、簡単に作る事ができます。

HOW TO BUILD GUNDAM NOW

VACUUM FORMER

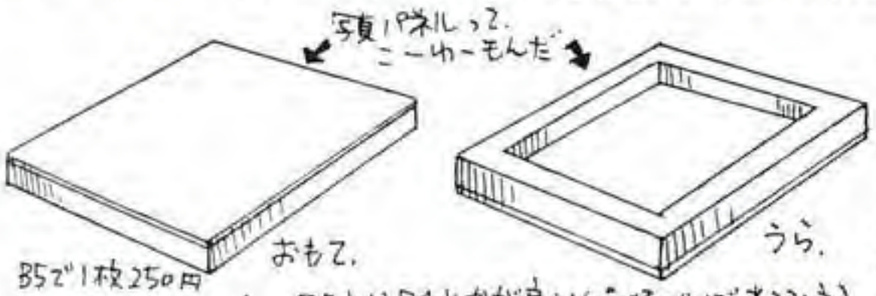
LET'S MAKE YOUR FORMER DO IT YOURSELF

造と原理はきわめて単純明快、家に掃除機がありさえすれば、お手軽にバキュームフォーマーは作れてしまう。

ここでは、中沢博之氏が以前作ったものを参考に手作りバキュームフォーマーの作り方、使い方を説明しようと思う。また、ついでと言ってはなんだけれど、ヒートプレスについてもこの際くわしく説明してみよう。

さて、君も今すぐバキュームフォーマーを作って大物スクラッチをものにしてくれたまえ！

●バキュームフォーマーを作ってしまおう!! 日曜大工だぜい!!

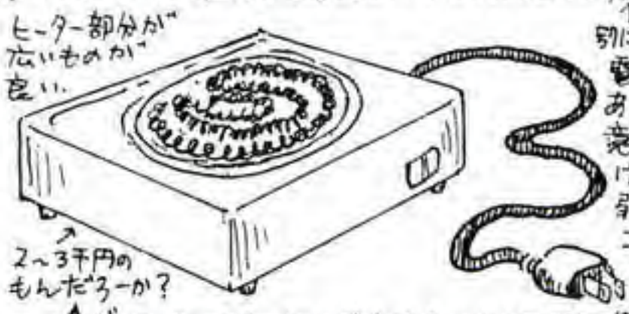


←こーゆーやつ。必需の材料でっせ。画材店へ行けば売っている。そんなに高くないよ。正式名称は写真用パネル。木製。これを3枚買ってくれば良い。
他に、そーじきと接続するためのL字型パイプ、ゴムシート、本体を安定させるための足を4本、Gボンドぐらいだ!!

★これがねーと、話にならない。そーじき!!

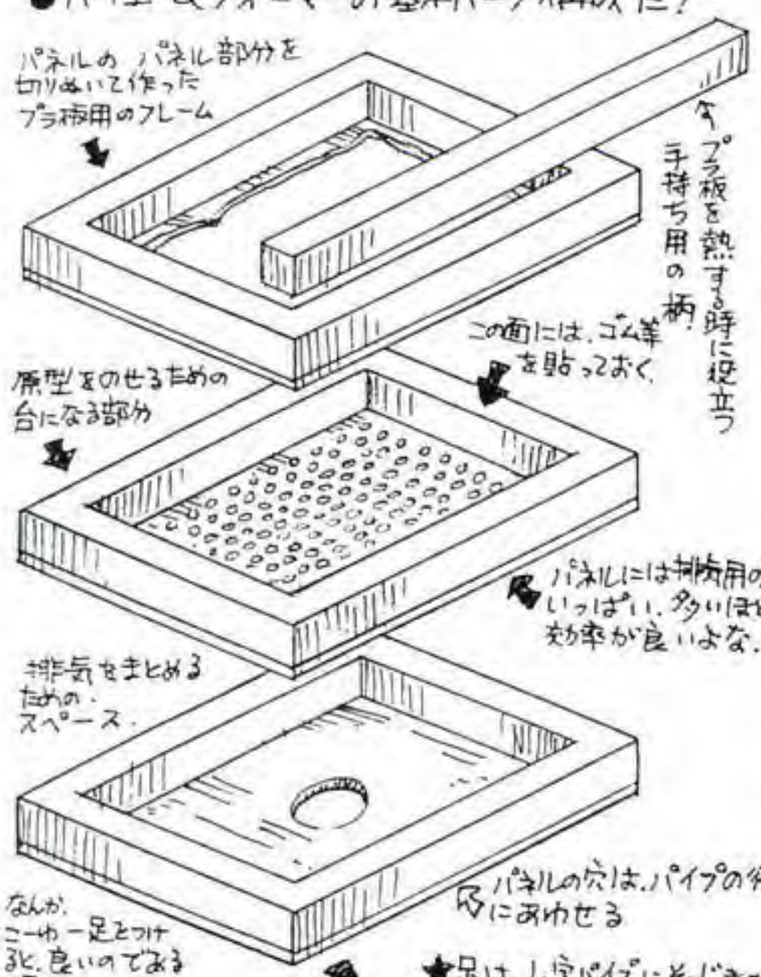


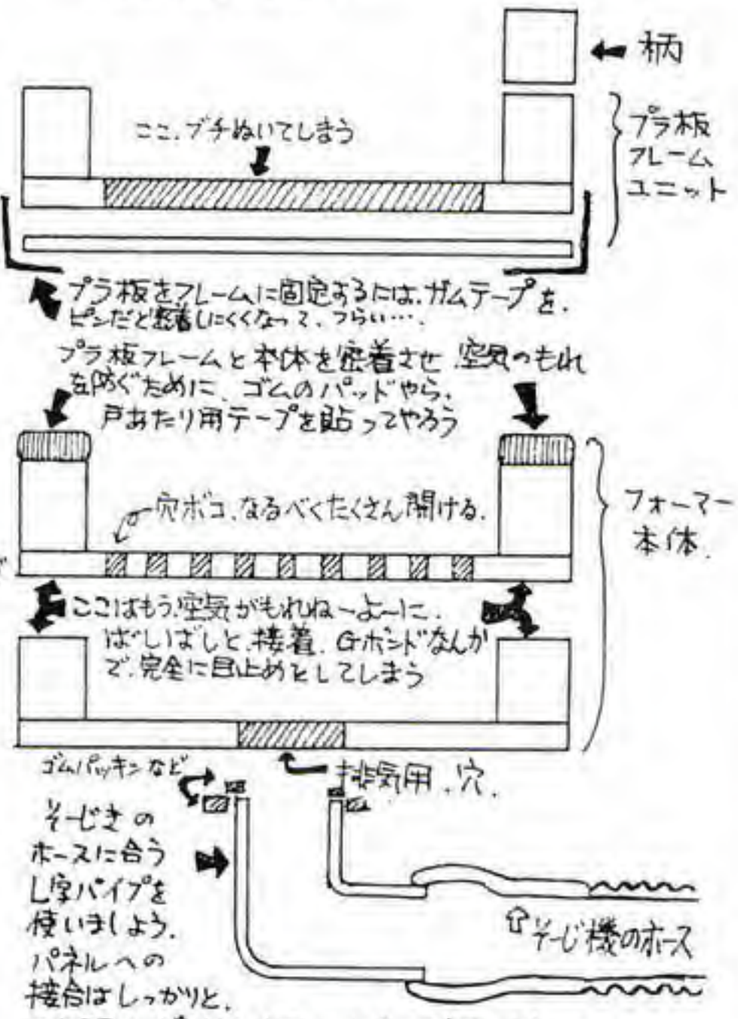
★できればあった方がうれしい。プラ板加熱用電熱器



★ガスコンロでプラ板を熱するときは、火を使う事として、充分に注意してね!!!

●バキュームフォーマーの基本パーツ構成だ!





★各部の工作はかんたんだ。パネルの一枚は、べこ中部分をくりぬいて、もう1枚は穴をたくさんあけ、さらに1枚は、パイプ径にあわせた穴をあける。上図を見れば、組み立てについては、すぐわかると思います。注意することは、空気もれを極力少なくするということ、Gボンドやシーラントなんかで、しっかり接合部の目止めを行いましょう。

●バキュームフォーマー

バキュームフォーマーは、意外と簡単に作れるものなのです。工作自体は、ほんの日曜大工ですから、材料さえ買ってくれば（簡単なものならば2000～3000円でできますね）本体はあっという間です。もちろん、凝って作ればかなりの精度のものも作れます。

手軽なものならば、画材店に売っている写真用パネルを3枚ほどと、ゴムシートやウレタン製の戸当りテープ、それに掃除機に接続するためのジョイントパイプ、又はL字パイプがあればできてしまいます。組み立てについては、図の方を見てもらうとしましょう。

この本体の他に必要なのは、吸気するためのポンプになる掃除機。掃除機が無いとはじまりません。あとは、プラ板を熱するための電熱器（電気コンロ）。ガスコンロでも良いのですが、やはり直火ですと事故のもとなので、できれば専用の電気コンロがあればベストですね。ガスコンロの場合は、ごく弱火でじっくりと慎重に作業してください。

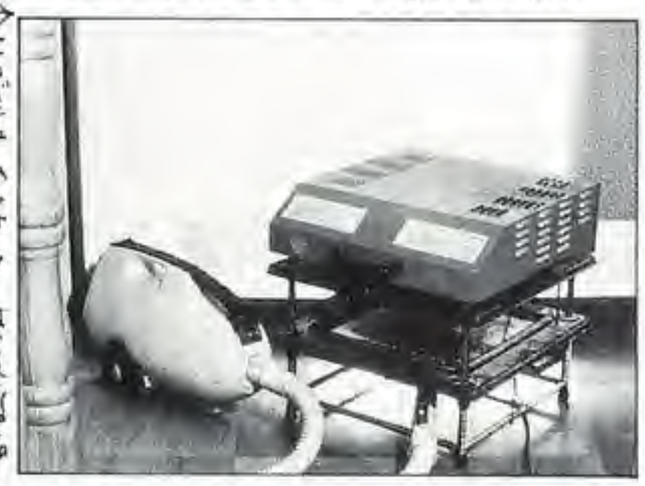
バキュームフォーマーを作る上でいちばん注意を要するのは、どれくらい効率よく吸気されるか（空気もれがいかに少ないか）という点ですね。製作にあたっては、各接合部の密閉度を高める工夫をしましょう。

また、熱したプラ板がずれたりしない様な工作や、取り扱いやすい形、自分が使用するのに最も適したフォーマーのサイズ等、各自工夫しながら作ってみて下さい。

特に市販のプラ板を有効に使用できるフレーム寸法で作るのが良いでしょう。（編集部）

●千草巽氏の使っているVFマシンがこれだ!

この機械で、数々の作品が生まれたのでありました。



このバキューム・フォーマーは、吸気ポンプとして掃除機を使用する分、本体が軽量たね。其基本的に、ヒーター、とプラ板のフレーム、及び土台から成る、この様な構造でプラ板を加熱するのです。



各部の仕組が良くわかるでしょ。フタ、みたいな門の中に、ヒーターが入っていて、その下に付くフレームで、プラ板をホールドする。



下の台は、このように、上下に動く。この台の上に原型をのせるのだね。加熱したプラ板がたわんだら原型をこのポジションにして掃除機で吸引するのだ。



原型は、このように置くだけで良いのだ。上のプラ板ホールド用フレームは、パタパタと動く。



これを参考にして、自作バキューム・フォーマーを色々と工夫してみてくれ！と思うのであります。

ヒートプレスに限界を感じていた頃ほとんど衝動買いしたものです。

実はボークスから通販で買ったもので、買ってから2ヶ月位はダンボールから出さないでそのままにしておきました。説明書読むのがメンド臭かったので。専用のプラシートが近所の店で売っていたのは驚きでした。もう250～300枚位プレスしている筈です。いーかげん減価消却していると思うのですが。（千草）

機動知識 Innovative Mobile-suit Information Dictionary, Annual Manual

imidam

イミダム

0088 ガンダム・メカニックスの基礎知識

あらゆる分野のガンダム・メカニックスの最先端を総合展望
〝これを読めばガンダム・ワールドが理解できる！〟

本文中の略語
●MS→モビルスーツ
●MA→モビルアーマー
●TMS→変形(トランスフォーム可能)MS

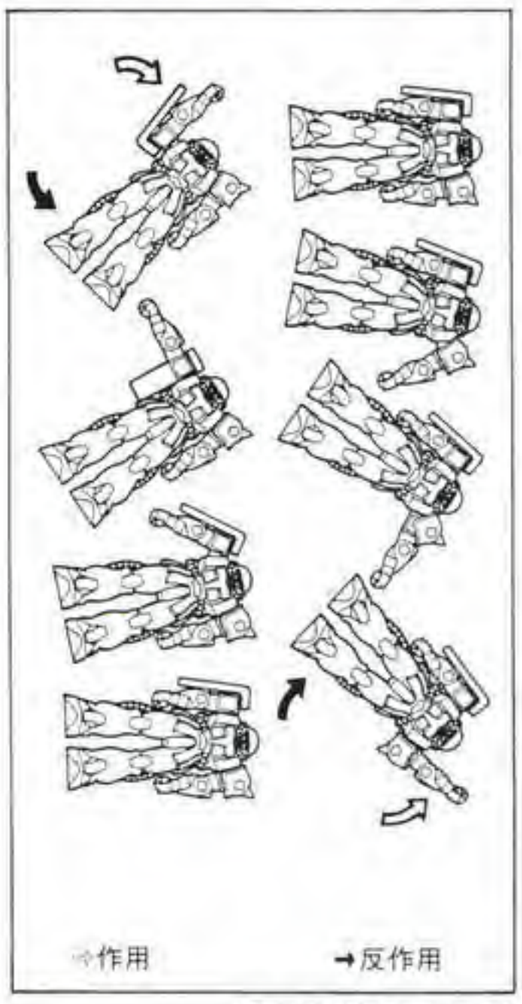
■アーマー
〔armor〕

■装甲のこと。兵器に搭乗している人間、又は兵器自体の重要箇所(コクピット、エンジン、関節など)を守るために施される、ガンダリウム系合金、発泡金属、カーボンセラミック、ボロン系複合材料等をサンドイッチ構造にした複合装甲が主流。

■AMBACシステム
〔Active Mass Balance Auto Control SYSTEM〕

■MS以前の宇宙機は姿勢を変化させるのにバーニアを作動させ推進剤を消費していた。しかし戦闘中にこの方法で方向転換や、回避運動を行うには膨大な推進剤が必要となる。そこでMSの開発当初のZIONIC社ではAMBACシステムという能動的質量移動による自動姿勢制御の方法を実用化した。これは機体の一部分がその反作用を受けて逆に移動する性質を利用して、姿勢を制御しようというものである。宇宙空間では無駄になると考えられていた腕と脚は、デッドウェイトどころか推進剤の消費なしに姿勢制御を行う有効な手段として働くことになった。

最近のMSでは手足以外にも**バインダー**と呼ばれる作動肢によるAMBACを併用する機種もある。



■AMBACシステム

■ウイングバインダー
〔wing binder〕

■MSN−00100ヒャクシキが採用した機体制御システムを構成する**バインダー**で、翼のような独特の形状をしている。偏平な細長い型で中央付近にて〝く〟の字に動く。これを背中に縦方向に2枚背負っており、ちょうどVG翼のような作動をする。

ヒャクシキは当初TMSとして開発が進められたため、MA形態でも効率よく働く**バインダー**が必要であり、M・ナガノ開発チームによって考案されたものである。これが後にカラバのMSK−006で用いられTMSのバインダーとしての有効性を示した。

また、アクシズのAMX−107バウのバインダーが、これに良く似ている。


■ウイングバインダー

■エネルギーCAP
〔Energy Capacitor〕

■**メガ粒子砲**は現代の代表的なビーム兵器だが、実用化されて10数年を経た今日でも通常型メガ粒子砲は使用電力が大きく、電力源を合わせると質量・体積ともに巨大となる。0076年に開発された**エネルギーCAP**は、メガ粒子砲の性能を維持したまま小型化するものであり、今でこそ当り前なものとなっているが実用化された当時、MSが**ビーム兵器**を携行できるということは革命的なことだった。

エネルギーCAPは、**ミノフスキー粒子**が縮退してメガ粒子になる直前の状態で保持、蓄積する装置で、この状態からであれば、MSに可能な範囲の電力供給でメガ粒子を発生させることが出来る。但しこれに蓄積した分を射ってしまうと、母艦なり基地なりで再びチャージしない限り発砲不能になる。

■オールレンジ攻撃
〔all-range attack〕

■**サイコミュ**によって人→機械の単位時間あたりの情報伝達量が飛躍的に高まり、それまでは一人の人間に不可能だった複雑な動き(極端な話十本の腕を同時に動かし各々に異なった図形を描かせる様なこと)が可能になり、一人で複数の砲台をコントロールすることができる様になった。一つ一つの砲台の機動・姿勢制御を行いながら、四方八方から複合攻撃を行うことをオールレンジ攻撃と呼ぶ。

初期のオールレンジ攻撃は、各砲台と母機がケーブルで継ながれレーザー信号によるコントロールと電力の供給がなされたが、前大戦末期登場したエルメスでは**ビット**と称する十機の**熱核反応炉**搭載の無人攻撃機を、ミノフスキー通信を利用して無線であやつった。その後サイコミュもビットも進歩して最近ではニュータイプ以外でも限定的にオールレンジ攻撃を行えるインコムシステムなどが開発されている。

■グレネード
〔grenade〕

■元来は歩兵が使用する擲弾、手榴弾のことを言うが、MS用兵器におけるグレネードには、弾体発射用の炸薬と若干の推進剤が付属している。 ショート・レンジ・ミサイルよりも精度は低いが安価であり、基本的に誘導装置を持

たないので、主に接近戦に用いられる。
グレネード・ランチャーはグレネードの発射筒のことである。

サイコ・コントロール・システム
〔psyco-contorol system〕

■**サイコミュ**によるマン・マシン・インターフェイスと、ミノフスキー通信による遠隔操作で、MSの外からMSを操縦しようというシステム。

ティターンズがサイコガンダム2号機で初めて用い、サイコガンダムMk.IIでは始めから装備されている。そしてサイコガンダムMk.IIを回収したアクシズ側に技術が流出し、サイコ・コントロール・システム搭載のキュベレイIIを2機製造した。キュベレイIIは外観上キュベレイと変化無いが、外部からサイコミュコントローラーで機体とファンネルが操作可能な全く新しいMSとなった。キュベレイIIの量産型としてキュベレイMk.IIが10機程生産され、そして更に改良された物がクィン・マンサに搭載された。

サイコミュ
〔Psycomu〕

■いわゆるニュータイプが継続的な緊張状態に於いて、「感応波」と呼ばれる特殊な精神波を発することはよく知られている。これらは1年戦争中、ジオン公国の嘱託(しょくたく)であったリサ・コロニー（サイド6）のフラナガン機関によって発見されたものである。

もとはニュータイプから発せられる感応波を、受信、翻訳（機械語に）することを指したが、近頃では更にプロセッサーを介してコマンドやコントロールを行うシステムの総称となっている。**オールレンジ攻撃**もこれ無くしては不可能となる。ニュータイプ兵器の要となるシステムである。

S.F.S.（サブ・フライト・システム）
〔sub flight system〕

■一年戦争でジオン軍が用いたドダイシリーズに端を発する。ドダイシリーズは、MSが空中移動するための単なる補助システムではなく、それ自身が航空機として設計されており、高度な航空装置と火器管制装置が備えられ、パイロットの搭乗が必要であったが、精密な飛行が可能で、支援攻撃機としても優れた武装を有し、運んで良し、戦って良しの傑作機であった。しかし多機能を求めたあまり、高価になったことが問題であった。

戦後連邦はMSの飛行のサポートだけを目的としてコストを下げる方向に改良を加え、地球上用以外にも宇宙用を開発した。この新世代SFSは無人型で、単純な制御システムしか持たず火器や航法については搭載されているMSの装置に頼る形をとる。その結果生産性が高まり、今大戦では各軍によって数多く用いられた。

シールド
〔shield〕

■MSの腕で保持する**アーマー**のこと。原始的なようだがポピュラーな防御装備のひとつ。熟練パイロットは有効に用いるが、そうでないと唯のデッドウェイトになる。限られた重量のなかでシールドと機体全身の装甲との配分をどのようにするかは、設計者の苦労の種。また、流体力学的な整流・断熱効果を目指して設計されるものもある。

スカート
〔skirt〕

■MS腰部から尻部を覆う**アーマー**。リックドムのそれを連邦軍がそう称したのが始まり。主に内部にバーニアを有し、装甲だけで無くエアダム効果など流体力学的な立場で設計されたものを呼ぶ。

熱核反応炉
〔thermonulear reactor〕

■**ミノフスキー物理学**の応用で初めて可能となった^{3}Heを使用する核融合炉の一種。それまで通常型原子炉に比較して高出力で小型化が可能となった。一年戦争勃発前、ジオンのエンジンメーカーZAS社で開発され0074年ザクの前身型であるMS－04に搭載されたのが最初であり、以来現在までほぼ全てのMSに主機として用いられている。

一方、宇宙艦艇でも新しい動力推進源として運用されている。MS用のものに比して大出力であるから**メガ粒子砲**も装備出来るようになった。推進装置としては、熱核反応炉の熱エネルギーから**プロペラント**の運動エネルギーを得る熱核ロケットエンジンが開発され、それまでプラズマと科学燃料を並用していた時代の軍艦から大きく進歩した。

バーニア・スタビレーター
〔vernier stabilator〕

■背中の中心線上に尾穂の様にマウントされた、**バインダー**の一種とも言える物。MSZ－006を始めとして、ハンブラビ、ジ・オなどにも同様のものが見られる。**AMBAC**と**プロペラント**噴射によって機体の姿勢を制御する目的がある。テール・スタビレーター、ロング・スタビレーターなどとも呼ばれる。

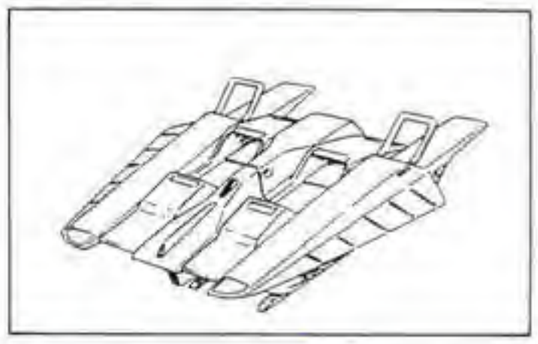
バインダー
〔binder〕

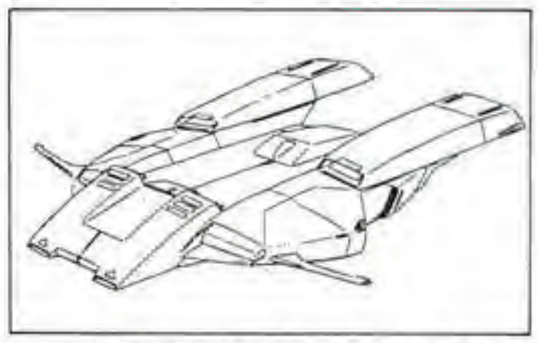
■初期のMSは人間と同様、頭と胴と四肢から構成されていたが、近頃では最早人型と呼べないシルエットを持つものもある。前大戦でジオンが使用したMAに匹敵する機動性能を持つ最近のMSは、人間にない新しい体節を持つ。ランドセルの一部を可動にして**AMBAC**機能を持たせると同時に、推進ノズルの向きを変えるようにしたのが始まりで、安価で交換も容易な為にショダーバインダー、ウイングバインダーなどの各型へと別れていった。

構造はセミモノコックのものが多く、バーニアとプロペラントスペースを有し、作動してAMBACを行う。最近ではそれ以外に武器を内蔵したものも多い。

バルカン
〔vulcan〕

■MSが近接防御用に、また宇宙戦闘機などが固定武装として装備している機関砲の総称である。単銃身で複数の薬室を持っており、弾頭と液状の炸薬が別々に薬室に送られてから発射されるまでが1つのサイクルとなっており、これは薬室を回転させることによって繰り返される。駆動は通常の直流モーターで行われ、発射速度は500～2000発1分程度である。口径は60㎜のものがポピュラー





■SFS（サブ・フライト・システム）



■シールド



■スカート





■バーニアスタビレーター



■バインダー

であり、機関部は単結晶鋼で作られている。20世紀後半の航空機載機銃の傑作であったM61バルカンの名を襲名しているため、混同されがちだが、別の物である。

バリアー
〔barrier〕

■**メガ粒子砲**に対してのみ有効な、**ミノフスキー物理学**応用の防御システム。機体表面にIフィールドを張ることによりビームを偏向させる。偏向型メガ粒子砲の偏向機や、レフレクター・ビットと同じ作動原理である。

ビームサーベル
〔beam sabre〕

■**エネルギーCAP**を応用した**ビーム兵器**の一種。ただし、**ビームライフル**とは異なり、メガ粒子ではなく高エネルギー状態の**ミノフスキー粒子**を放出させるものである。

ビーム兵器
〔beam weapon〕

■現在使用されているビーム兵器は様々な名称で呼ばれているが、その大部分がメガ粒子を発射するものであるから、それらはどれも基本的には**メガ粒子砲**であるといえる。メガ粒子砲は**ミノフスキー物理学**の軍事応用として、**熱核反応炉**に並び近代戦には欠かせないものとなっている。

メガ粒子はミノフスキー粒子の粒子間を強力なIフィールドで圧縮した結果、正・負2つのミノフスキー粒子が縮退して生じる。その際、質量の一部が運動エネルギーに変化し、メガ粒子は極めて高い運動エネルギーを持つようになる。その運動方向をIフィールドで揃え収束させてビーム状にして放出する。これが通常型メガ粒子砲で、更に砲口部にビーム偏向器を設けたのが偏向型メガ粒子砲。戦艦やMAなど、大出力の熱核反応炉を備えたものにはこれらが搭載された。**メガバズーカランチャー**も基本的にはこれと同じものである。

エネルギーCAPを用いて小型化したものは**ビームライフル**と呼ばれMSによって携行される。また**ビームサーベル**もミノフスキー物理学に立脚したビーム兵器だ。



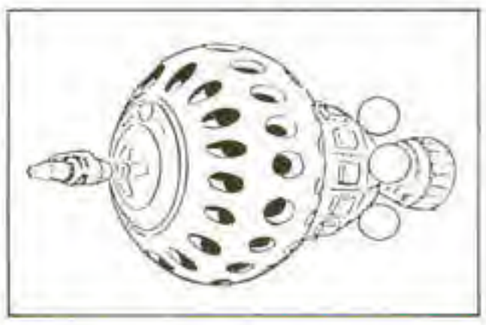
■ビームライフル

ビームライフル
〔beam rifle〕

■**エネルギーCAP**を用いた**メガ粒子砲**のこと、主にMSや**ビット**に装備される。この方式は連邦軍のRX－78で初めて採用され、以来一般のメガ粒子砲と区別されビームライフルと呼ばれている。

ビット
〔BIT〕

■旧ジオン軍がMAN－08エルメスで**サイコミュ**攻撃システムの一環としてミノフスキー通信利用の無人随伴攻撃機を導入、"ビット"と名付けた。このニュータイプ＝サイコミュ技術は、終戦後・小惑星帯に逃げ延びたジオン残党によって研究が続けられた。また連邦軍側もジオン軍施設から接収して得た情報からサイコミュ技術を導入した。そして後に前者はキュベレイ系MSとファンネル・ビット、後者はサイコガンダムMk.IIとレフレクター・ビットへと進化していくことになる。



■ビット（ファンネル・ビット）

エルメスのビットは**熱核反応炉**搭載型で、全長84mもあったが、ファンネル・ビットでは**エネルギーCAP**の性能が向上した為、熱核反応炉クラスの大電力は不要となり、小型化が可能となった。そのためファンネル・ビットでは被発見率、被弾率が大幅に低下したが、その分帯空時間は短く、10機のファンネル・ビットはローテーションで母機のファンネルホールにてエネルギーCAPとプロペラントタンクの再チャージが行われる。

レフレクター・ビットは、メガ粒子ビームを反射してビームの曲射・及びオールレンジ攻撃に近い真似ができる。これはビットにビームが達する瞬間にレフレクター面に協力なIフィールドを発生させ、ビームを偏向させるのである。

プロペラント
〔propellant〕

■推進剤のこと。推進ノズルから噴き出し、その反作用を推力とする。推力はプロペラントの単位時間あたりの噴射量×噴出速度の二乗に比例するが、噴出速度は推進方式によって最大値に限界がある。そのためMSを加速したり機動をかけたりするには大量（大質量）のプロペラントが必要である。機体のスペース限界や、コストの高騰をさけるため最近では機外に単純なプロペラントタンクをぶら下げた機種が多くみられる。



■プロペラント（タンク）

ミサイル
〔missile〕

■**ミノフスキー粒子**散布技術の普及以前に一般にミサイルとは誘導装置をもったロケット推進式弾頭のことを指した。しかしミノフスキー粒子下では電波が遮断されるのでレーダーによる誘導はできなくなり、その上超LSI等のハードウェアに直接障害が生じ、高価で大型な保護装置無くしてはコンピュータの運用は完全に不可能となった。そこでミサイルもそれまでのような小型で精密な誘導の行なわれるミサイルは無くなり、一時は無誘導のロケット弾に近いものか、有線の有視界コントロール式の物だけになった。

しかし光集積回路と光学式追尾の発達によって再び誘導ミサイルの開発が活発になってきている。

ミノフスキー・クラフト
〔Minovsky craft〕

■**ミノフスキー物理学**技術応用の一つである。**ミノフスキー粒子**は正負が交互に格子状に成列する。これは粒子間に働く電気力とT（アオース）力によって起こるこれまでの素粒子にない性質で、これに作用するフィールドを発生させて機体を浮遊させようというシステムである。

ミノフスキー・クラフトは暫定的な反重力システムと称せられるが、重力加速度は通常の物体と同様に掛かっている。それをミノフスキー粒子の立方格子によって落下をささえている訳で、重力をコントロールしている訳でも慣性を

コントロールしている訳でもない。一年戦争のニュータイプシップと呼ばれたペガサス級一番艦ホワイトベースが、ミノフスキークラフトを装備した初めての実戦大型艦であった。現在ではMAクラスの機体でも装備が可能である。

ミノフスキー物理学
〔Minovsky physics〕

■ミノフスキー物理学は、T.Y.ミノフスキーにより提唱された物理学である。彼はミノフスキー粒子の存在の仮定と新しいゲージ理論によって、自然界の4つの力(重力、電磁力、弱い力、強い力)を統一し、大統一理論に一つの決着を付けた。彼の予言したミノフスキー粒子はまもなく彼自身によって発見され、素粒子物理学にピリオドが打たれたとまで言われる程だった。

ミノフスキー粒子
〔Minovsky Particle〕

■T.Y.ミノフスキーが発見したミノフスキー粒子とは、静止質量が殆んどゼロで正か負の電荷を持つ。これらは目に見えないフィールドを形成するが、このフィールド内を伝播しようとする電磁波のうち、マイクロ波から超長波にかけての波長域は減衰が著しくなる。一方で超LSI等の集積回路に誤作動、機能障害を生じさせる性質がある。

よてレーダーによる長距離索敵や無線データリンクは使用困難となり、電子装置も高価で重量もかさむ保護システムが必要になり、精密誘導兵器はコスト、サイズ、重量を同時にクリア出来なくなった。これによって近代戦は様相を一変させることになった。

ムーバブルフレーム
〔movable flame〕

■今大戦のMSが前大戦から大きく変化した事のひとつに、その機体構造の主流がムーバブルフレーム式になった事が挙げられる。これ迄のMSには2つの流れがあった。つまり連邦軍のセミ・モノコック式とジオン軍のモノコック式であり(前者は装甲板の分割が可能で、破損時のリペアが容易、後者は構造重量の軽減に有利で、機体内の有効スペースが大きい)共に一長一短であった。

しかし、連邦軍が実用化した**ビームライフル**はMSのビーム兵器携行を可能としたので、MSの被破損のうちのビーム破弾の占める割合が飛躍的に高まった。ビームに対して一般の装甲は無力に等しく、直撃では誘爆大破となる事が多い。ビームライフルの高性能化にともなってこの傾向は増々高まった。この勢を察したジオン軍は終戦間際のニュータイプ兵器で物理的防御は最低限とし、機体のユニット化やバリアーによる生存性の方向を目指した。この流れは戦後のMS開発に継がれていったが、一般のMSのレベルではビーム兵器に対する有効な"盾"は未だ無く、近年では最低限の装甲以外を施さない設計が多くなってきた。ムーバブルフレームはそうした中で生じた構造で、それまでより優れた作動が可能となり、故障発生率の低い堅牢で信頼性の高い完成されたシステムである。

このムーバブルフレームの登場が後にMSの機体各部を大きく入れ替えた変形を行なうTMSへと進化していく土壌となった。

メガライダー
〔Megarider〕

■メガ・ライダーは、発展型**メガ・バズーカ・ランチャー**にSFSの機能をたし合わせた新兵器の総称である。これまでのメガ・バズーカ・ランチャーは、ジェネレータ(熱核反応炉)が低出力であり、連続した射撃に大きな制約があった。そこでメガライダーでは大出力熱核反応エンジンを搭載することによってこれらの問題を解決した。2基の熱核ジェットは大型MAクラスの強力なものでSFSとしてもかなりの性能を発揮できた。

メガ・ランチャーの動力源として母艦で再チャージ可能なEパックを併用することにより、このクラスのメガ粒子砲の中では最高の連射性能を誇る。

メガ・バズーガ・ランチャー
〔mega-bazooka launcher〕

■作動原理は**メガ粒子砲**と同じだが、小型の熱核反応炉を搭載し、MSに扱える最大のビーム兵器であって威力は並の戦艦の主砲を遙かに凌ぐ。

しかしあまりにも質量が大きく、移動用のバーニアを自ら備えているのだが、それでもMSが携行するには機動不足である。また熱核反応炉も最低限の物を使用しているため、連射性が極端に悪く、次の発射迄の空白時間は無防備となる点が重大な問題である。

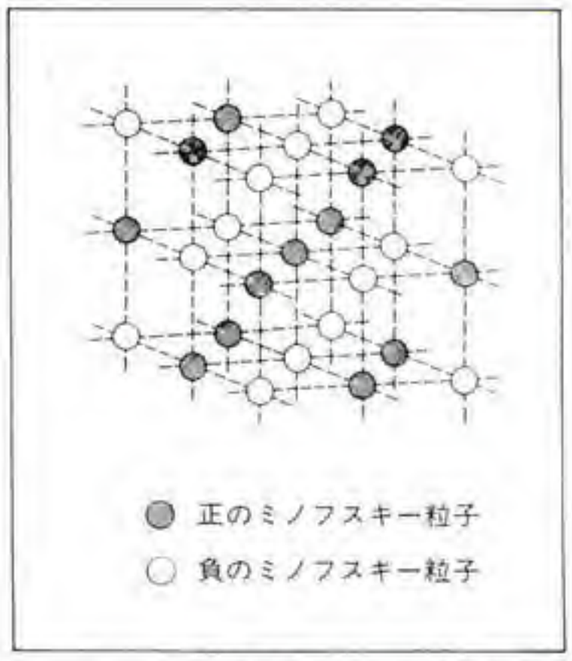
リニア・シート
〔linear seat〕

■いわゆる第2世代のMSの特徴的な部分の一つとして、そのコクピットが挙げられる。第1世代のMSの最大の欠点の1つは、パイロットの脱出装置が無い事であった。もともと省スペース、軽量単純を目的としたものであったが、MS戦が本格化するにつれてパイロットの生還率の低下が問題となってきた。そこで第2世代では、脱出ポッドを兼ねた"全天周囲モニター・リニアシートシステム"を導入した。全周囲モノターは、機体各所のカメラからの映像をコンピューターが再構成したCG画像で、パイロットの視点で歪みが無くなる様になっている。これでパイロットは死角なしに全周囲の目視が可能になった。

この新しいコクピットシステムは大変良好であり、旧来のMSもリニアシートに積み換えれば総合性能が向上する為、この改造を施された機体も数多くある。しかしこの脱出システムでも熱核反応炉の誘爆からは逃がれられない事が多く、かつて価格の上昇を理由に採用が見送られたコア・ブロック・システムが再び見直される様になった。

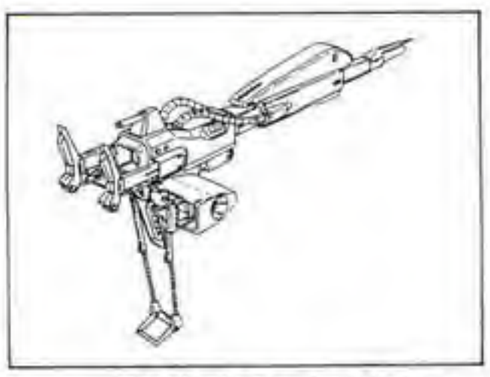
参考資料

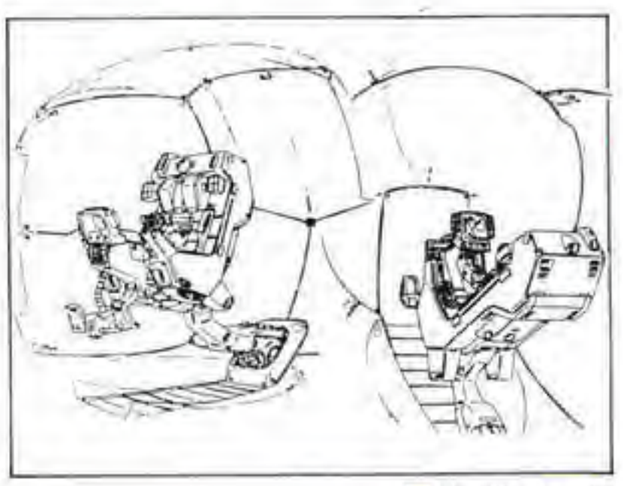
GUNDAM CENTURY (みのり書房)
Gun Sight (G.M.F.C.)
VF-1 VALKYRIE (MAT)



■ミノフスキー粒子立方構造


■メガライダー


■メガ・バズーカ・ランチャー


■リニア・シート

ZZ GUNDAM IMMINENCE GRAND FINALE!

ZZメカニックデザイナー特別座談会 "ZZ G.I.G!"

出席
小林　誠
出渕　裕
明貴美加

司会進行＝朝野正彦＋松井和夫
★1986・12・17★アートボックス★
PIX Masahiko ASANO



——えーっ、では始めます。本日は年末のお忙しいなかお集まりいただきまして、どうも。さっそくですが、皆さん最初のデザインコンペの段階から参加されていたという事で、まずそこいら辺のお話から……。

小林　出渕さんとこって誰が言いに来たの？

出渕　僕のところは（日本サンライズの）企画室サイドで……山浦さんからかな。

明貴　総計で20人位いたんじゃないかな？

出渕　永野(護)君のデザインがあって、それがなかなかスポンサーサイドを通らないってウワサは聞いてて、そしたら年末の丁度今ぐらいの時期に突然ＴＥＬがあって、「ちょっと申し訳ないんだけど描いてくれない？」って言われて。何点描けばいいの？って言ったら、９点位って。は？　９点!?　いつまでですか？って聞いたら年内にできればほしいって(笑)。

小林　めずらしいやり方ですね、やっぱり。Ｚガンダムの時、もっとすごかったらしいですよ。もっと集まってたらしいし。

出渕　数撃ちゃ当たる方法って、やっぱり、ね。いいトコだけ集めてひとつにしちゃうでしょ。

——出渕さんは普段、クリーンナップまで１人でなさいますよね。こういった発注方法は初めてですか？

出渕　初めてですね。だから、何て言うのかな、ドライに割り切ってしまえばちょっとしたアルバイトって感覚なんだけどね、アルバイトって感覚で仕事しちゃいけないなって漠然と思いつつね。それに僕なんかあとから入ったでしょ。あとから入ると先にやってた人絶対気を悪くするからね。顔はニコニコって笑ってても、やっぱりいい気持ちしませんよ。やっぱりこういうシステムって……。

小林　僕たちオタクとしてはやっぱり怒っちゃうねっ(笑)。

出渕　小林さんは最初どういう風だったんですか？と振っちゃうという。

小林　去年の12月27日ね、ＭＧさんの忘年会の前の日。ＴＴブレーンっていう、オモチャのプランニング会社の変形案が通ってるって言われたんだよね。でもこの形では通らないから、変形ももっと完全な物にして、ひと味でもふた味でもくっついてるのを作ってくれって言われた。

——じゃあ、劇中での使い方がそこで絞られて、それを元に肉付けしてしていく方法で、それをばらまいた訳ですね？

小林　そう。〆切りが１月の６日で、コンペがあるって言うから。

出渕　僕はＺＺガンダムからは外されてて。変形とかめんどくさいなー(笑)とか言ってすぐ逃げる。

小林　僕とか変形メカのオタクだと思われたんだろーなあ。でも内田（プロデューサー）さんが結局僕に全部話してなかったのね。コア・ファイターがどうなるとか。はじめコア・ファイターいらないって言ったんですよ。Ａ・ＢパーツでＯＫだったのが、実はコア・ファイターがいて、コア・ファイターがいるのにＡ・Ｂパーツにも人が乗って、で脱出できてってあとから言われてね。そんなの今から無理ですよ！とか言ったんだけど。

出渕　エライなー、そーいう事言われたら「えー出来ないよォ」とか言っちゃうね、俺なんか(笑)。あぶない(笑)。

小林　それで９日にそれを出したらバンダイの松本部長からＴＥＬがあって、立体の方もできればやってほしい、その時に変形の修正してもいいからって言われて作ったのね。それを出したのが15日位かな。それから後は伸童舎に行ったのかな？　じゃあ明貴君に話が行く訳です。い一流れだなあ(爆笑)。

出渕　ちゃんと対談考えてる(笑)。

明貴　最初岡本（英郎）さんと僕のどっちがメインでやるか決まってなかったんです。だから、ＴＶのテロップもとりあえず「伸童舎」って出てましたよね。

小林　（明貴氏の）クリーンナップ終って５日位経ってから見せられたんだよ！

明貴　そーなんですか!?

小林　「おかげさまでこういう風になって」って。「機首が無いけど、あとで付けるんですか？」「いや、この状態で…」「じゃここがコクピットなんだ？」「いや、ここはカラッポで…」(爆笑)「それでいいんですか？」「いやー、僕はいいけど小林君はどうかなぁ？」って言われて（笑）、「僕はダメなんですけど」ってあんまりうろた

えるんで「コレはマジだ」とか思ったらしくてとにかくサンライズで直そうと。

――で、ライフルが機首になる案ですよね。例の機首無しの資料かなり出回ってましたよね。

小林　出てたでしょ。だまってたらオモシロかったかな(笑)。

ちょっとZガンダムのお話

出渕　藤田（一己）君ってさ、ＺＺどこまでやってたの？

明貴　ズサまでです。

出渕　藤田君のＺ見た時にさ、「あーガンダムの世界をここまで（スタジオ）ぬえっぽく描く人が出てきたんだなー」とか思った。途中からクリーンナップの人、変ったの？

明貴　ＺＺでドライセンとかやった、佐山君がガザＣやってましたね。

出渕　俺ガザＣ見た時にさ、「すごいデザインだな小林君ってのはこーいう感覚なのかな？」って(笑)、もうレッテル貼ろうかと思っちゃった（爆笑)。あとで（元のデザインを）見たら、全然違うのね。だってさー、ジ・オにしたって顔がスゴイでしょー。

明貴　顔とスタビレーターの区別がつかなかったんですよね、最初僕もサンライズの人もスタビレーターが２本あると思ってたら……。

出渕　そーそーそーそー。

明貴　首はいったいドコなんだ？　あ、もしかしたら胸が顔なんじゃないかとか言ったら、内田さんが「違いますよ！」って（笑)。あれ小林さんどの辺までやられたんですか？

小林　足とスタビレーターが付いてるってのは全然違う。無かったから。第１稿しか描いてないよ。

――Ｚの時は、小林さんの方へはどういう風に話が行ったんですか？

小林　カナメ・プロの社長の方から。

出渕　カナメの社長から来たの!?

小林　カナメの社長とＺのプロデューサーが友達だった（笑)。僕『バース』やってたから、そいで変形できるデザイナーいるよって紹介してもらって。

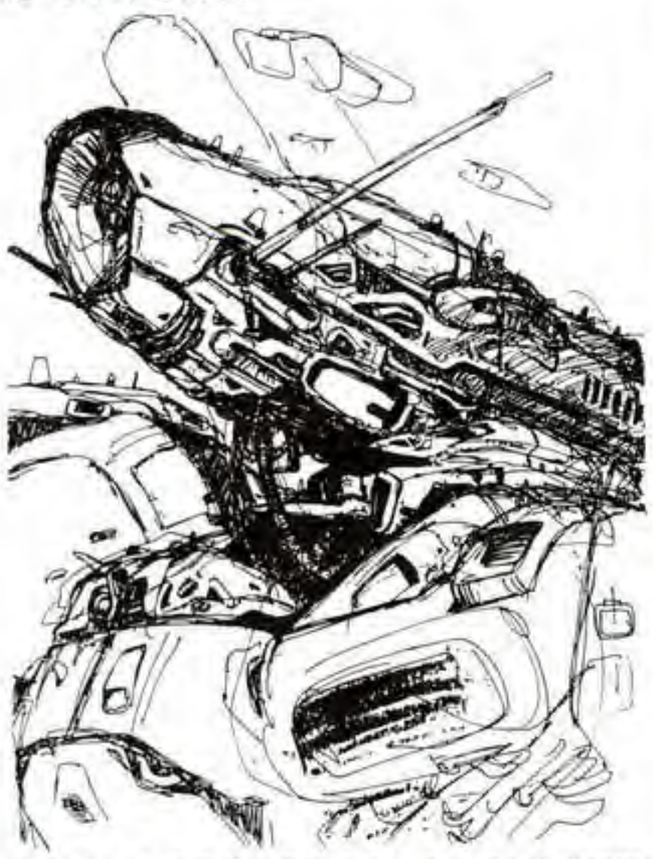
――だからバウンド・ドッグとかガザＣとか変形モノを中心に？

小林　うん、そうそう。変形しないのもいっぱい出したんだけどね、全部落ちたんだよ(笑)。マラサイとかはあるけど。マラサイもガザＣも同時期に出したんだけど、一回全部ボツって、年末に急遽使われる事になって。出したのはみんな４月頃だよ。



小林　誠（こばやし　まこと）

御存知、メカデザイナー兼モデラー。Ｚガンダム途中から参加、マラサイ、ジ・オ、そしてＺＺガンダム等をデザイン。その他のアニメーション参加作品は、『バース』がある。現在、Ｂクラブ誌上にて『迷宮都市』を好評連載中。



●カバーとなったＺＺⅡのラフスケッチ。ほとんど宇宙戦艦ヤマト!!

ＺＺの立体物のお話

――えー、では模型誌ですので、ご自分で描かれたＭＳが立体になって……模型として上がって来た物を御覧になってどうですか？　小林さんから……。

小林　僕はモデラーのオタクですからね、ヤッパシ。うれしかったよ(笑)。ノズルいっぱいでいーなーと。ハンマ・ハンマなんてえらかったね、10個位買ったよ。

明貴　1／100ＺＺの足のノズルなんかすごくいいですよね。型取りして20個位ほしいですね。

小林　型取るより買った方がいいから。シリコン買うより。こんなにノズルの多いシリーズめずらしいでしょ。何だかんだ言ってもＺってノズル少なかったし。丸いオワン型のしか無かったから。ハンマ・ハンマはベストキットですね、四角いノズルいっぱいあるからスタートレックみたいのも作れるしね。

――ノズルだけのキットがあればいいんですよね、結局のところ。

出渕　（鈴木氏作のゲーマルクを見ながら）これ……ジ・オですか？

――ゲーマルクです。

明貴　ゲーマルクって元々ジ・オ意識して描きましたから……逆にどうですか、出渕さんが最初に描かれて僕等がクリーンナップしたヤツとか……ガルスＪとか。

出渕　ありませんねー、ズサもない！　これはインボーだな。僕のはやっぱり古いんだぁー、(笑)シクシク。

――ここにあるのは別冊用の作り起こしのだけですから……。

小林　哀しいものがありますね(笑)。



出渕　裕（いずぶち　ゆたか）

ＺＺの敵メカを担当、ガルスＪやズサ、Ｒジャジャ等をデザイン。故・長浜忠夫氏に認められデザイナーとなり、以後『戦闘メカ・ザブングル』『聖戦士ダンバイン』『機甲界ガリアン』等のサンライズ作品をはじめ、東映戦隊モノシリーズなどのデザインなども手掛ける。



●今回出渕氏がラフからクリーンナップまで唯一手掛けたＭＳ・バウ。「Ｚガンダムを単眼にしたイメージで描いた」との事。

――いやー、ちゃんと別冊にはガルスＪとかズサとかバウとかガンガン載りますから。ガンガンかどーかはわからないけど。

出渕　このゲーマルクとか、設定と違いますよね？　かなり。

明貴　プロポーション取りが違うんですよね。

出渕　自分で描いたのと違う感じでモデラーがやってくるっていう……。

明貴　いやー、あさの君と昨晩話してたんだけど「誰も設定通りに作ってくれないんだ、いーんだいーんだ」って。

小林　だって設定通りよりもこっちの方がカッコイイでしょ？（一同爆笑）　ね。しかし誰だ、オレンジ色に（色指定したのは）!?

明貴　キャラ・スーンだからオレンジ色にせい、とカントクが。

小林　こういう色は？（ドーベンウルフを指して）黒とグリーンとか。

明貴　カントクですね。

出渕　色はホント、スゴイね。（ガズＲを見ながら）これもさー、シルバーのモデルかと思ってたら青とか赤とかスゴイの。

――最初はこのモデルみたいだったんですけどね、何か結局ビキニ着てるみたいに。

明貴　マシュマーのザクⅢはイイ色なんですよ

ね。ガルスとハンマがグリーンだったんで、カントクに「グリーンですよね！」って言ったら、「……そだね。」って。

小林　現場は強いねェ(笑)。

明貴　この時だけですけどね。

――えー、出渕さんがいいネタ振ってくれたんで、最近のモデラーが設定をアレンジして作ってしまう事に対してどうですか？　まあ、小林さんが代表の様な感じも無きにしもあらずですが(笑)。

小林　んな事ないよ(笑)。

――まあ、小林さんには後でジックリ聞きますので(爆笑)、出渕さんどうですか、ご自分の描かれたのと違うガルスJとかが載っている！　やっぱりウッ！とか思いますか？

出渕　ムカッ！とか思った。……とか言うと。

小林　いやいいよ、言って、ウケる方がいいから。(一同爆笑)　ウケる方がイイよね、すごくウレシイって書いた方がウケるかな？

――書き方次第でしょうねぇ。

出渕　それはもう、編集者の腕ですね。さあ、どうしようかな。

小林　怒ってないって方向性の方が。オタクですからね(笑)。

出渕　いいと思いますよ。ラフに関しては、正直言って暫定的な物だと思ってザーッと描いたのね。で、万が一後で決まったらね、全然違うものにしちゃえ！とか思ってたんだけど。「コレで決まったから変えないでくれ」って。だから逆にモデラーの人に変えてもらうと、「ウンウン、この気分！」とか思っちゃったりするのね、モロに。だって一……そのまんま作ってもカッコ良くないでしょ？

――そんな事はないんじゃないかと。(一同爆笑)　じゃ今度は明貴先生、昨晩も言ってましたけど。

明貴　カッコ良ければイイです。

小林　カッコイイでしょ？

明貴　……カッコイイですねェ(笑)。逆に言うと、これはＴＶじゃできない方法だから、いいなァと思いますね。

小林　アニメじゃこういったパイピングとかできなんもんね。

出渕　「あー、こりゃー（金型から）抜けないわー」とか(笑)。ＭＳってやっぱり、マラサイとかああいうのが好きだなー。

明貴　マラサイ一番売れたって聞きましたけど。

――じゃ、お待たせしました小林さん。

小林　僕は別に無いよ。(一同爆笑)

ＺＺガンダムのデザインに関わって

――では、小林さんとか出渕さん達は旧作のガンダムとかは、ＴＶとか御覧になってました？

小林　えー、僕はアニメオタクですから。

――そればっかり(笑)。それはいいとしまして、どうですか、８年前一応ファンの立場として見ていたガンダムにですね。ＺＺではありますがお仕事なさって？

出渕　悲しゅう御座居ました。

――あららら。

出渕　でも本当にね、ＭＳってキライじゃなかったし、Ｚ見てて「こういう風になったのか、フーン」と思いつつもね、やっぱり旧作とかＺの最初の方に出て来たのが好きだったから、話が最初来た時にね、僕富野さんに嫌われてますから(笑)、どうせ通らないからと好き勝手描かせてもらいましたから。今の苦労話聞いてて、「あー俺はなんて楽な仕事やってたんだろう」って思いましたよ。

小林　思ってもらわないと(笑)。

出渕　作品としては、Ｚ・ＺＺとも疑問ですよね。子供見ちゃイカンよ、とか思っちゃうもの。

――確かにＺとかね、子供見てて困っちゃうんじゃないかと思いますね。

小林　ＴＶとか見てないで模型屋さんで探してんじゃないの？　マラサイなんか全然出てこないのに売れてるし。本で見ましたとかさ。だから変形とかが必要なんじゃないのかな、ＴＶで動いてる事自体に魅力感じないから、オモチャ自体に動きがあるとかさ……模型屋さんで箱絵見て、箱の横（の写真）見て、あとＭＧとＨＪ見てカタログ見て、あ、やっぱりイイヤと。店頭の完成品見て買ってるだけだよ。

――あの時間、(土曜日の午後５時半）家に居る人も少ないですよね。ビデオはあるけれど。じゃ同じ質問で明貴さん。

明貴　ガンダム見てた時中学生だったし。何で今ガンダムやってんだろう。

出渕　僕もっとスゴイ事聞いたよ。「ガンダムを制覇しました！」(一同爆笑)

明貴　それは僕じゃない、岡本さんですよォ。

出渕　岡本君が言ってたんだよ。

明貴　キタネー！　キタネーナァ！(笑)

小林　じゃ僕はバクライオー制覇しようかな。

出渕　「ビッグです」って言ってるって話聞いたんだけどなァ。

小林　ビッグですビッグですって言っちゃえばいいんだよね。せっかくやったんだしさあ、やった割にお金にならないでしょ？

出渕　俺なんか最近言っちゃうよ、「ヤマトとガンダムとマクロスやったの僕くらいですよっ！」って!!（一同爆笑）

明貴　う――。じゃ模型がいっぱい出てウレシイ、と。

――じゃ、小林さんは？

小林　ガンダムオタクでヤマトオタクだったもん。イヤほんと、好きだったもん。アニメーションのそういう仕組みが面白かったね。でもＺの方が良かったね。どっちもどっちだけど、とりあえず価値感はあったからね。10年後位にすごく良かったとか言われるんじゃないかな。暗いけど……ニューミュージックの様なね(笑)。

出渕　どれか味方でどれが敵か、子供が見たら絶対わかんないよね。

小林　敵も味方もアナハイム・エレクトロニクスで作ってるって設定がね、わかりずらいよね。すごくマジメに読んでいるとテロリストが戦ってるだけなのね。

――内戦ですよね。

出渕　でも内戦だと思うと戦争もやってる。

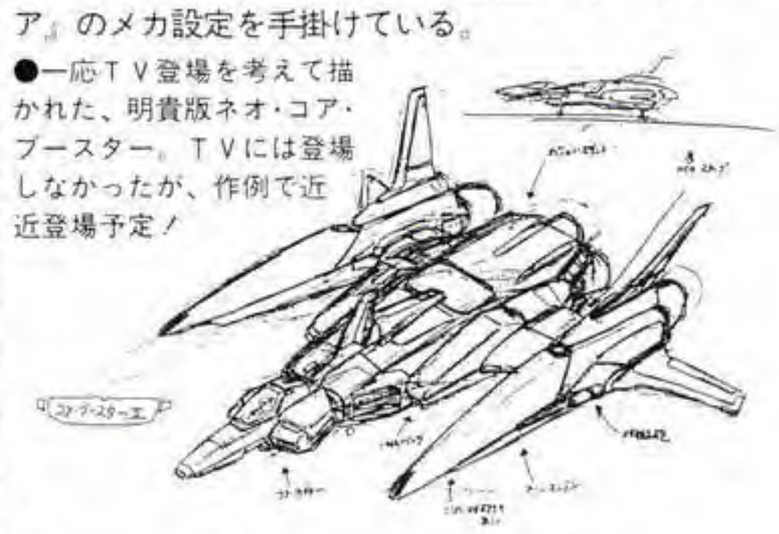
小林　昔みたいに味方が連邦・敵がジオンって



明貴 美加 (あきたか　みか)

ＺＺに登場するほとんどのメカの、クリーンナップを担当。番組後半に登場する、ゲーマルク、ドーベンウルフ、ジャムル・フィンなどは一から彼自身の手によるデザイン。このＺＺが本格的なＴＶアニメデビュー作となった。現在、劇場版『ダーティペア』のメカ設定を手掛けている。

●一応ＴＶ登場を考えて描かれた、明貴版ネオ・コア・ブースター。ＴＶには登場しなかったが、作例で近近登場予定！



図式以外にちょっとできないんだよね。

出渕　ティターンズなんてさ、ハイザックとＧＭをいっしょに使ってるなんてさ……おまけに（エウーゴと）機種同じでしょ。

小林　ガンダム側にドムみたいなの（リックディアスの事）いるしさ。

――最初のプラン通りやれば良かったと思いますね。「Ｚガンダム」っていうスゴイ兵器が出てきて、これは防がなければ窮地に陥るっていうんで、奪取作戦を行なう。そこで幽閉されているアムロをひっぱり出して、みんなで協力して……そうやって話を一本に集束させていく。

小林　何にしてもアニメの業界が終わりそうでやだね。

今年はどうしよう!?

――それではですね、来年の御仕事や加えて抱負など語っていただければ、オチがつくんではないかと。

小林　俺何も言えない(笑)。マズイから。Ｂクラブで養ってもらいます（爆笑)。あとはＭＧのライターとして一生を全うしたいなあ、と。

――なる程～。では出渕さん。

出渕　僕失業者ですから。

明貴　あ、僕もです。

出渕　仕事無いなぁ～。コレ読んでるアニメ関係者、並びに何かそーいう関係者の方、割が良くて楽な仕事をください(笑)。

――じゃ、そういう事ですね。

小林　そういう事ってさぁ(笑)。

出渕　……これでまとまります？

――ええ多分。では、今日はどうもありがとうございました。

GUNDAM WARS II "MISSION ZZ" ALL MODELS INDEX
ガンダムウォーズ・ミッションZZインデックス

（初出はすべて、モデルグラフィックス本誌によります）

ページ	アイテム	製作者名	初出
4	ZZII（1:48）	小林 誠	新作
6	ZZガンダム（1:60）	小林 誠	86年5月号
8	ZZガンダム／スーパーGフォートレス（1:100）	牛久保 孝一	86年10・11月号
11	ZZガンダム（1:144）	嶋 義信	86年9月号
12	ZZガンダム（1:72）	千草 巽	新作
14	百式（1:72）	千草 巽	新作
16	ウェイブライダー（1:100）	星野 利章	87年1月号
33	クィン・マンサ（1:100）	新井 智之	新作
36	ザクIII（1:100）	嶋 義信	新作
38	ザクIIIMC（1:144）	横縞 みゆき	新作
39	ドーベンウルフ（1:144）	星野 利章	新作
40	キュベレイ（1:220）	小田 雅弘	86年5月号
	キュベレイII，キュベレイMk.II（1:220）	螺子頭ボンド	新作
42	ゲーマルク（1:144）	鈴木 信夫	新作
44	リゲルグ（1:100）	新井 智之	86年11月号
46	ジャムル・フィン&メガ・ブースター（1:100）	草刈 健一	新作
48	ジャムル・フィン（1:144）	谷 哲一郎	87年2月号
66	メガライダー（1:100）	中沢 博之	新作
68	Z plus（1:100）	鈴木 信夫	86年12月号
70	GMIII（1:144）	星野 利章	86年12月号
71	ネェルアーガマ（1:1000）	佐藤 直樹	新作
74	EWACザック（1:100）	新井 智之	新作
76	ガズR／ガズL（1:100）	横縞 みゆき	新作
77	ドライセン（1:144）	螺子頭ボンド	87年2月号
78	カプール（1:144）	星野 利章	86年11月号
79	ザク・マリナー（1:144）	新井 智之	86年12月号
80	メタス・マリナー（1:144）	長谷川 保吉	新作
114	シュツルム・ディアス（1:144）	長谷川 保吉	87年1月号
115	ハンマ・ハンマ（1:144）	鈴木 信夫	86年11月号
116	Rジャジャ（1:144）	新井 智之	86年9月号
117	ガ・ゾウム（1:144）	牛久保 孝一	87年2月号
118	バウ（1:144）	嶋 義信	86年11月号
	バウ（1:100）	長谷川 保吉	86年11月号
119	ズサ（1:144）	星野利章	86年9月号
120	ガルスJ／指揮官タイプ（1:144）	鈴木 信夫	86年7月号
	ガルスJ（1:144）	鈴木 康弘	86年7月号
121	ガザD／MS形態（1:144）	牛久保 孝一	86年7月号
	ガザD／MA形態（1:144）	鈴木 賢	86年7月号
122	ドワッジ／G型（1:100）	螺子頭ボンド	86年10月号
	ドワッジ／G型（1:144）	螺子頭ボンド	86年12月号
	ドワッジ／H型（1:100）	横縞 みゆき	86年10月号
123	ディザート・ザク（1:144）	横縞 みゆき	86年12月号
124	ディジェ（1:144）	草刈 健一	86年4月号
125	ボリノーク・サマーン（1:144）	新井 智之	86年8月号
126	サイコガンダム（1:144）	牛久保 孝一	86年5月号
128	パラス・アテネ（1:144）	新井 智之	未発表作品
ピンナップ	ガンダムチーム／ガンダムMk.II（1:72）	千草 巽	86年6・7月号
	Zガンダム（1:72）	千草 巽	85年12・86年1月号
2	ザク（1:60）	岩瀬 昭人	86年11月号
	ガンダムMk.II（1:144）	滋賀 高史	85年5月号
カバー裏	キュベレイII（1:220）	葉山 貴之	87年2月号

FROM EDITERS

●1年振りのガンダム別冊。昨年は松が取れてから本格的な編集作業に突入したのですが、今回は1月末発売なので恐怖の年末侵攻にメテオ激突。MG1、2月号と合わせて、3冊同時に組み立て橋だ！　もう気分はファイナルカウントダウン。時間が欲しい、デロリアンが欲しい、タイムトンネルに入りたい～、と跪き苦しみながらも砂の器。でもそれも今日限りロング・グッドバイ！　明日は陽気にトップガン。（M）

■プロジェクトZと合わせて完璧版のはずが、ディジェと森のくまさんは入ったけど、キャトルとゲゼ、プチ・モビにフルアーマーZZが無いねェ～。

●今回は、お手伝いをさせていただきました。前回は表紙を飾るZplusを作ったあが、まさか今回ZZの別冊をやろうとは……どーだ苦しかろう。わしの気持ちがわかったか〃オーメン。楽しんでいただけたと思います。特に巨匠の小説には、ウフフしまっせ。（宣）

●えし、でござります。私、久々に仕事させてもらったよーな気がします。4Pも。ZZに参加できて良かった良かった、と申しておきましょう。誰か仕事ください。あーまずしい。（Mr.オクレみたいでございますね。）…えし…

●imidamについて解説を少々。ここには古いファンには懐かしい(？)単語が幾つか見られます。今のZZガンダムは旧作とは全然ちがったスタイルなので、マジっぽい戦争ゴッコを期待するのは筋違いです。また今のファンが昔のガンダムを楽しめるとも限りません。でも方法論が変わっても一応どちらもガンダム世界。そこはかとなしに昔からあったお話を進める上での決まり事を集めてみたのが、この巻末企画です。内容の主要部分は、当時、活発に動いていたファン達が先導したものに、製作側が迎合して形になった、いわば考証モノ黎明期の当世版です。若い新しいファンには耳慣れないコトバもあるかも知れませんが、こんなガンダム用語もあったんだなあ、と思ってくれちゃったりしたらラッP～。（ち）

●詰め込み過ぎた設定の処理に追われ、世界観を構成しきれなかったZ。方向性は決して間違いでは無かったのかもしれないのに――――。

のっとおんりぃ★ばっとおるそう

Zだけでなく、ZZもまた。物語に必然性を感じ取れないまま終った、長すぎた1年間。もし、Zを最初から2年計画で作っていたら……劇場版新作にその想いを持ち越そう！〃ガンダムはもういいよ〃って説もあるけどね、まあそれが世の中の常ってもんさ。

そうね　世界中が　他人事なら
　傷つかずに　過ごせるけど
心ごと　生きてゆきたくて
　楽園のDoorから…ひとり（あ）

STAFF OF GUNDAM WARS II MISSON ZZ

MODELERS
小林誠
千草巽
草刈健一
佐藤直樹
牛久保孝一
新井智之
鈴木信夫
星野利章
嶋義信
中沢博之
螺子頭ボント
横縞みゆき
長谷川保吉
鈴木康弘
鈴木賢
谷哲一郎
岩瀬昭人
滋賀高史
葉山貴之

ART WORKS
COVER ILLUSTRATION
出渕裕
NOVEL ILLUSTRATION
近藤和久
MECHANICAL ILLUSTRATION
明貴美加
小林誠
小田雅弘
かときすなを
あさのまさひこ
ART DIRECTION
今井邦孝
DESIGNER
丹羽和夫
金子隆
WRITERS
EVOLUTION LINEAGE HISTORY OF GUNDAM
千葉暁
ORIGINAL NOVEL
高橋昌也
I.M.I.D.A.M.
佐伯千鶴
TRANSLATION
清水洋介
PHOTO GRAPHERS
PHOTO GRAPHER
奥村正己
ASSISTANT PHOTOGRAPHER
小池徹弥
EDITERS
松井和夫
朝野正彦
岡崎宣彦
佐伯千鶴
アートボックス
COMPOSITION
朝野正彦

SPECIAL THANKS TO
BANDAI
松本悟
加藤智
安蒜利明
川口克己
NIPPON SUNRISE CO.
内田健二
飯塚正夫
井上幸一
福島康生
近藤康彦
SHINDŌSHA
千葉暁
井口貴史
Lay-up
AD MANIAC

And now…
in anticipation of
your insight into the future.

本書は、1987年2月・1月刊「モデルグラフィックス」の別冊として発刊した「ガンダムウォーズII・ミッションZZ」と同様の内容です。

MOBILE SUIT GUNDAM ZZ

ガンダムウォーズII・ミッションZZ／モデリング・サポート・マニュアル
発行　1991年7月新装版4刷　発行人　小川光二　発行所　株式会社大日本絵画　〒101
東京都千代田区神田錦町1丁目7番地　☎03-3294-7861(代表)　振替　東京7-36728
Published／Dai Nippon Kaiga Co.,Ltd. No.7, Ichome Kanda-Nishiki-cho Chiyodaku, Tokyo Japan. phone：03-3294-7861　印刷　大日本印刷株式会社　企画・編集　アートボックス　〒162　東京都新宿区納戸町3番地グランドモナコ3F　☎03-3235-2761（代表）
Edited／ARTBOX, Nando-Cho-3 Shinjuku-ku, Tokyo Japan　©株式会社大日本絵画
本誌記事写真等の無断転載を禁じます。©日本サンライズ・創通エージェンシー